http://www.hobbypress.es/DREAMCAST

Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Nº 12 - Diciembre - 975 ptas - 5'86 €



DEMO JUGABLE JET SET RADIO

Novedades

Shenmue
Quake III Arena
Silent Scope
Sega GT

Especial trucos

¡Todas las claves para los mejores juegos!

Guía de compras

Analizamos todos los juegos disponibles para esta Navidad

JET SET RADIO

¡Sáltate todas las normas!

8 424094 810048 00012



DREAMON VOL.15: INCLUYE 6 DEMOS JUGABLES: JET SET RADIO • UEFA DREAM SOCCER • SILENT SCOPE
TONY HAWK 2 • KAO THE KANGAROO • POD 2 • SHENMUE: ¡MÁS DE CINCO MINUTOS DE VÍDEO!

QUAKE III ARENA:

Vuelve el juego online, y esta vez va en serio

A cualquiera que sepa un poco de videojuegos y se le pregunte por un título que haya sabido explotar las enormes posibilidades que nos ofrece jugar online, seguro que da el nombre de «Quake III Arena» como respuesta. El gran clásico de ID Software conjuga la acción que nos ofrecen los arcades de disparos, con la emoción especial que siempre supone el saber que hay alguien al mando de los personajes contra los que nos estamos enfrentando. Los usuarios de PC hace tiempo que lo conocen, aunque ellos han tenido que gastarse mucho dinero en equipos que pudieran soportar el juego. Por eso, ahora cobra más valor la noticia de que se lance en nuestra máquina con la misma calidad por un precio mucho menor. Una vez más, Dreamcast ha conseguido un logro con el que el resto de consolas sólo pueden soñar.

Staff

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Javier Abad
Oscar Néstor de Lera
Colaboradores: David Calabria, Miguel Calabria, Daniel Turienzo, Rubén Horcajada, Sergio Martín, Agustín Galano y Jaime Miguel Carpio
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Fernando Bravo, Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero:
Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta 28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián
C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN:
C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta 28020 Madrid
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41/902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI
Depósito Legal: M-41509-1999

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Sumario

Número 12 - Diciembre 2000



















Este mes, en nuestro GD-Rom:



Demos Jugables:



▶ Jet Set Radio
Prueba a jugar con los patinadores más modernos del momento. El reto, pintar las paredes de Tokyoto con tus graffiti.



▶ Silent Scope
La Revista Oficial Dreamcast te ofrece la oportunidad de afinar tu puntería con esta conversión de la recreativa de Konami.



▶ UEFA Dream Soccer
¿Te apetece jugar un partidito al nuevo simulador de fútbol de Dreamcast? ¡El balón está ya en el círculo central!



▶ Tony Hawk´s Pro Skater 2
Vuelve el mejor juego de monopatín, y con esta demo podrás presumir de haber sido el primero en jugar a la versión de Dreamcast.



▶ POD 2
Este juego de carreras futuristas va a ser uno de los primeros que nos permita correr online. ¡Móntate en una de sus naves!

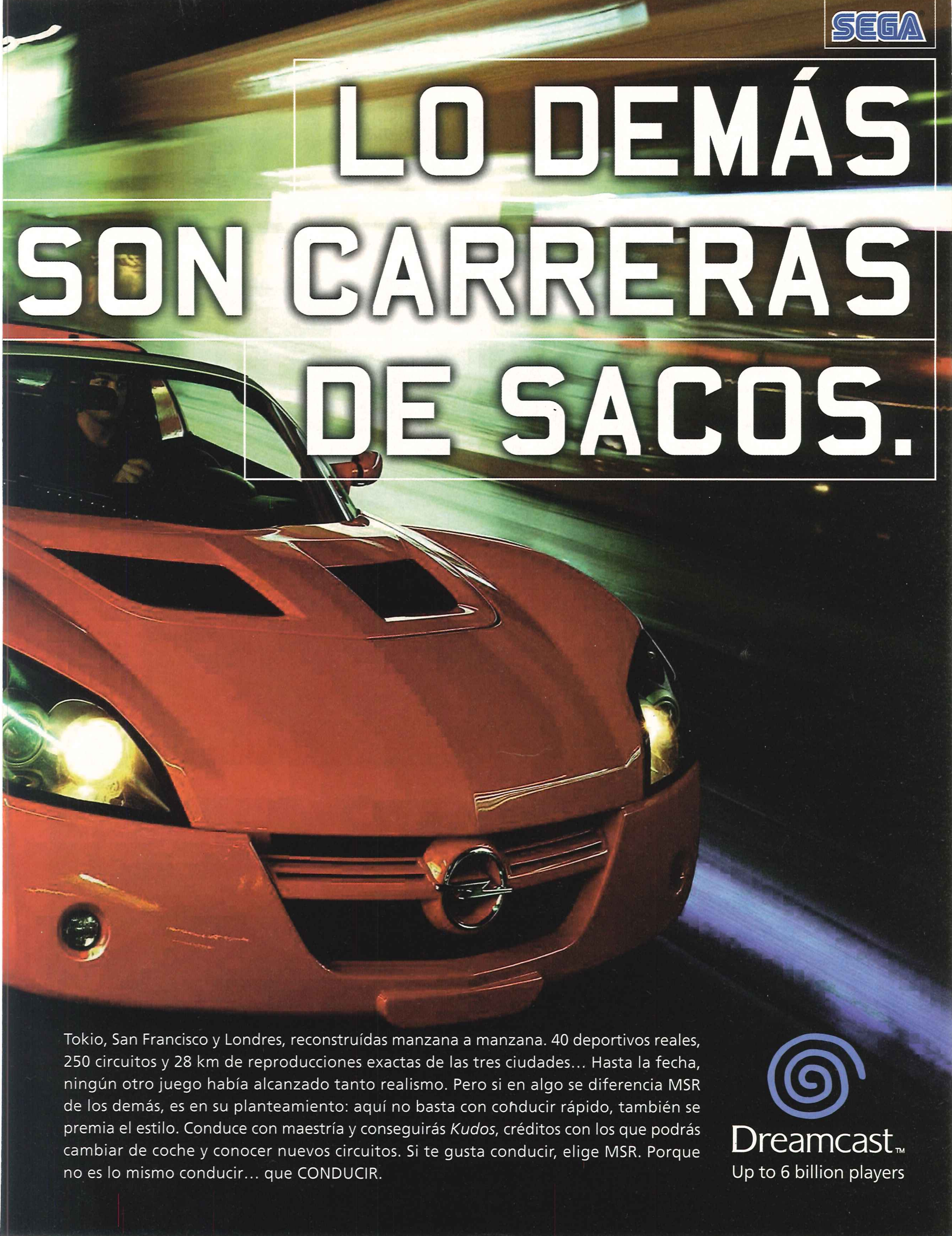


▶ Kao the Kangaroo
Un simpático canguro protagoniza este nuevo juego de plataformas. Acompáñale a dar sus primeros saltos y guantazos.

Vídeos:

- ▶ Shenmue
- ▶ Ready 2 Rumble 2
- ▶ European Super League
- ▶ Super Runabout
- ▶ Space Race

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: Revista Oficial Dreamcast dispone de un servicio técnico, en el que se pueden consultar dudas acerca de nuestros GD-Rom. El horario de servicio es de 10h. a 14h. y de 16h. a 20h. de Lunes a Viernes, en el **TELÉFONO: 902 15 18 01**


SEGA
LO DEMÁS
SON CARRERAS
DE SACOS.
Tokio, San Francisco y Londres, reconstruídas manzana a manzana. 40 deportivos reales, 250 circuitos y 28 km de reproducciones exactas de las tres ciudades... Hasta la fecha, ningún otro juego había alcanzado tanto realismo. Pero si en algo se diferencia MSR de los demás, es en su planteamiento: aquí no basta con conducir rápido, también se premia el estilo. Conduce con maestría y conseguirás *Kudos*, créditos con los que podrás cambiar de coche y conocer nuevos circuitos. Si te gusta conducir, elige MSR. Porque no es lo mismo conducir... que CONDUCIR.
Dreamcast™
Up to 6 billion players

Llegan dos clásicos de CAPCOM

«Dino Crisis» y «RE3», a punto de salir en España

Buenas noticias para los seguidores de las aventuras de terror: Virgin nos ha confirmado que para finales de este mismo año tendremos aquí las esperadas versiones de «Dino Crisis» y «Resident Evil 3» para nuestra consola.

Como sabéis, los dos juegos salieron hace un tiempo en PlayStation, y ahora han sido los "dreamers" japoneses los primeros en poder jugarlos en nuestra consola. Aunque su desarrollo será parecido al de los originales, en estas versiones de Dreamcast habrá evidentes mejoras a nivel gráfico, y también alguna otra sorpresa que los programadores de Capcom han reservado para todos nosotros.

Estamos a la espera de recibir sendas copias de cada uno, así que el mes que viene esperamos poder dedicar varias páginas de la revista a pasar miedo, sustos y escalofríos.



Esta pantalla de «Resident Evil 3» pertenece al juego de PlayStation. En la que llegue a Dreamcast vamos a poder disfrutar de una mayor resolución gráfica, y desaparecerán los dientes que se ven en los bordes de los objetos.

En «Dino Crisis» vamos a cambiar los zombies por dinosaurios, pero el terror seguirá estando presente en cada minuto de juego. Regina, la protagonista, va a necesitar muchas balas para poder salir sana y salva.

¿Tokyoto? NO, SAN FRANCISCO

Sega organizó un concurso de "graffiteros"

Con motivo del lanzamiento en EEUU de «Jet Set Radio» (allí se llama «Jet Grind Radio»), Sega organizó en San Francisco un concurso de graffiti con un premio de 5.000 dólares (¡casi 1 millón de pelas!) para el vencedor final.

Pese a que el alcalde no estaba muy por la labor, al final todo se desarrollo sin ningún problema.



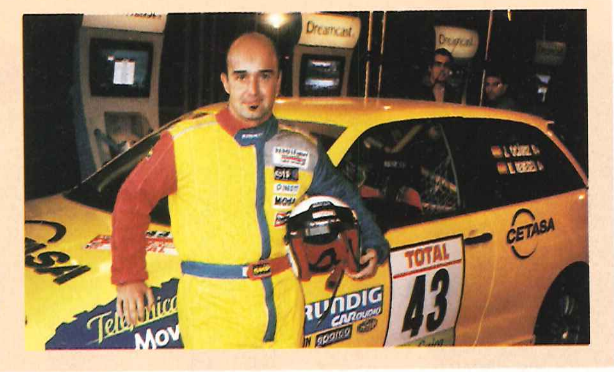
breves

- Sega ha anunciado que **DREAMCAST** ha superado ya el millón de unidades vendidas en nuestro continente.
- ¿Sabéis qué nuevo proyecto se trae **CAPCOM** entre manos? La compañía japonesa quiere desarrollar un juego que sea compatible con las distintas plataformas, de manera que se puedan enfrentar jugadores de Dreamcast, PlayStation 2, Game Cube, XBox e incluso PC. Pretenden tenerlo listo para finales del año que viene.
- Sega está negociando con una compañía llamada Mindfire Entertainment la posibilidad de hacer una película basada en **«THE HOUSE OF THE DEAD»**.

PRESENTACIÓN DE LE MANS 24 HOURS

El circuito del Jarama, escenario de lujo

Los chicos de Infogrames nos citaron en el madrileño circuito del Jarama hace unas semanas para asistir a la presentación para la prensa de «Le Mans 24 Hours», el juego de velocidad que comentamos este mes en nuestra sección de novedades. Allí, además de echar unas partidas, también pudimos dar unas vueltas al circuito como copilotos de un coche de rally real.



Afortunadamente, el conductor era un fiera, porque nosotros ya tuvimos bastante con rezar durante el tiempo que duró el recorrido.

El gran regalo del SONIC TEAM

«PSO» traerá una demo del nuevo «Sonic»



Cuando el próximo 21 de diciembre salga a la venta en Japón «Phantasy Star Online», nuestros afortunados colegas nipones van a encontrar un regalo muy especial dentro la caja: ¡una demo de «Sonic Adventure 2»!

Yuji Naka ha dicho que quiere tener este detalle para celebrar el décimo aniversario del Sonic Team.

Resident Evil asusta mas que nunca

Capcom estrenó una espeluznante película de animación por ordenador

La saga Resident Evil nunca deja de evolucionar. Su última aparición ha sido bajo la forma de una película animada por ordenador, llamada "Resident Evil 4D Executioner", que se pudo ver en el pasado Tokyo International Film Festival.

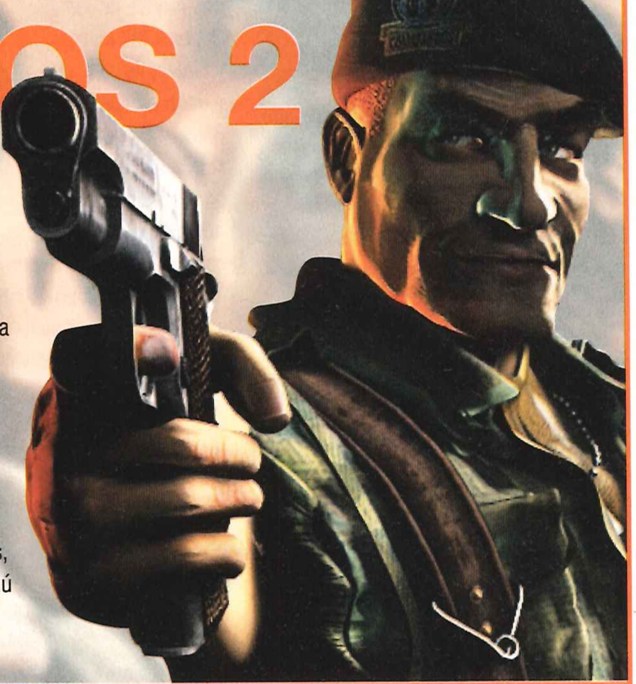
Pese a la extraordinaria calidad de las imágenes, y a las especulaciones sobre si serían un adelanto la cuarta parte de la serie, no es probable que lleguen a convertirse en un videojuego, sino que Capcom planea utilizarlas como parte visual de un parque temático que piensa poner en marcha en Japón. ¡Una lástima!





COMMANDOS 2

El primer juego español para Dreamcast



Eidos ya ha confirmado oficialmente que en la primavera del 2001 saldrá a la venta la versión de «Commandos 2» para Dreamcast. Como seguro que sabéis, se trata de un juego que está siendo desarrollado por Pyro Studios, un grupo de programación español, y continuará el éxito que tuvo la primera parte para PC, que superó la barrera del millón de unidades vendidas en todo el mundo.

En el desarrollo de «Commandos 2» se mezclarán la estrategia y la acción táctica en tiempo real, y nos hará tomar el control de un grupo de soldados de élite que deben participar en las más arriesgadas misiones durante la 2ª Guerra Mundial.

Para esta nueva entrega, cuya preparación dura ya tres años, Pyro ha desarrollado un nuevo motor gráfico, que hará posible que se incluyan diferentes mejoras a nivel jugable. Entre ellas vamos a encontrar la posibilidad de jugar en escenarios interiores, que no existía en la primera parte, la presencia de nuevos modos de juego en el menú principal, el debut de nuevos personajes en el equipo de soldados, o la existencia de cuatro puntos de vista diferentes desde los que seguir la acción.

UNREAL batallas en la red

Más duelos online para Dreamcast



Poco a poco, los grandes juegos de acción en primera persona están dando el salto del PC a Dreamcast. Después de «Quake III Arena», que es el que va a abrir el fuego, y de «Half-Life», ahora le llega el turno a «Unreal Tournament», un título que va a completar una tripleta de lujo para nuestra consola.

El juego va a venir a España de la mano de Infogrames, que tiene previsto ponerlo en los estantes de las tiendas en el primer cuarto del año que viene.

Y aunque todavía no nos ha llegado a la redacción una versión jugable, sí que os podemos ir adelantando los primeros datos, para calmar vuestras ansias de guerreros deseosos de entrar en batalla.

Para empezar, lo más importante: sí va a haber juego online. En estos duelos en Internet podrán participar hasta ocho jugadores, y está también confirmado que el juego va a ser compatible con el ratón y el teclado de Dreamcast, para que el control sea similar al de PC.

En «Unreal Tournament» tendremos dos modos de juego: Capture the Flag y Deathmatch, y nada menos que 35 mapas, que han sido rediseñados para esta versión. Además, si no queremos gastarnos los ahorros en la factura del teléfono, también vamos a poder jugar a pantalla partida contra un amiguete. ¡Que se vaya preparando!



Cuando el juego esté disponible, quizá sea un inglés o un francés el que esté controlando a este pobre incauto. ¡Saludos desde España!



¿Eso que viene hacia nosotros no es un misil del calibre tropecientos? Sean humanos o bots, los enemigos no se andarán con chiquitas.

Inteligencia avanzada

La versión para Dreamcast de «Unreal Tournament» va a incluir una modalidad avanzada del Botmatch, los duelos que enfrentan al jugador contra un grupo de enemigos controlados por la computadora. Además, la avanzada inteligencia artificial de estos guerreros hará posible que nos pongamos al frente de un ejército de "bots" y luchemos contra equipos que también estarán al mando de un humano o de la propia máquina.

NUESTRAS MEJORES ALIADAS

Entrar en cualquiera de los niveles de «Unreal» va a ser un suicidio si no estamos familiarizados con la potencia y el funcionamiento de las diez armas de su arsenal. Cada una tendrá su utilidad en una situación determinada, así que nombres como Pulse Blaster, Rocket Launcher o Impact Hammer pasarán a formar parte de nuestro vocabulario de combate.

Juguetes a la carrera

La acción de «Toy Commander» deja paso a la velocidad de «Toy Racer»



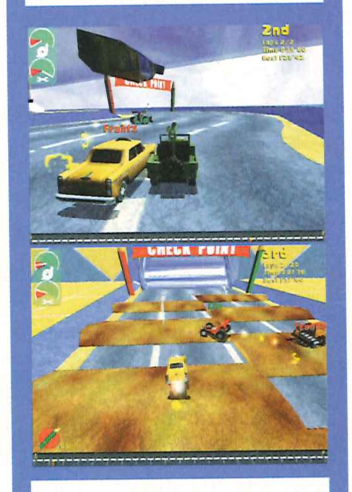
Seguro que la mayoría de vosotros se acuerda de «Toy Commander», un juego de acción que acompañó el lanzamiento español de Dreamcast, y que nos ponía ante una situación límite: la rebelión de los juguetes de un chavalín.

Bien, pues ahora No Cliché, el grupo que programó la primera parte, planea el retorno de estos juguetes, pero dando un vuelco total en el concepto de juego. Como ya habréis adivinado, se tratará de tomar los vehículos motorizados que aparecían en las diferentes misiones de la primera parte y enfrentarlos en unas carreras cuyo gancho principal va a ser la posibilidad de correr en Internet.

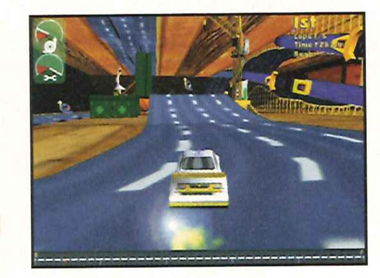
«Toy Racer» se desarrollará en los escenarios caseros que ya vimos en «Toy Commander», y sus cuatro pistas serán otras tantas habitaciones: el baño, la cocina, el ático y la sala de juguetes.

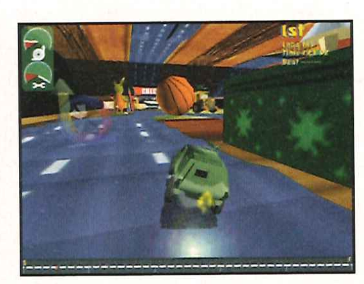
Un dato curioso es que los vehículos desafiarán la gravedad, subiéndose por las paredes y hasta por el techo de las habitaciones donde compitamos. Será un toque de locura para unas carreras que tienen previsto dar el banderazo de salida a comienzos del año que viene.

JUEGO ONLINE



El punto fuerte de «Toy Racer» va a estar en la posibilidad de correr a través de Internet. Las partidas online nos ofrecerán dos modos de juego diferentes: por un lado habrá carreras aisladas, en las que simplemente retaremos a otros jugadores en uno de los circuitos. Por el otro, tendremos también la posibilidad de participar en un campeonato, en el que se podrán inscribir hasta ocho corredores.

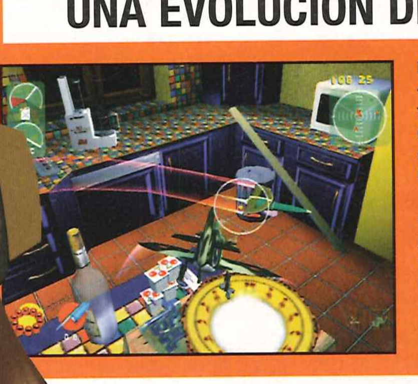




Todos los circuitos de «Toy Racer» estarán situados en alguna habitación de la casa. Esta imagen es del cuarto de los juguetes.



UNA EVOLUCIÓN DEL ORIGINAL



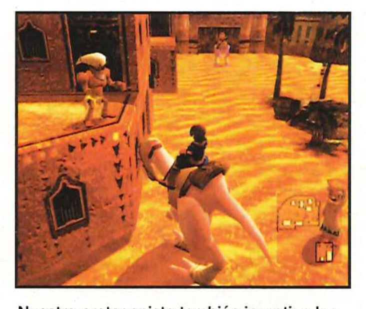
En los distintos niveles de «Toy Commander» debíamos tomar el control de todo tipo de juguetes, y partiendo de esa idea van a nacer ahora las carreras de «Toy Racer».

En el juego nos vamos a encontrar hasta 12 vehículos: jeeps, Fórmula 1, bulldozer y hasta coches de scalextric. Cada uno tendrá sus propias condiciones de aceleración, agarre, escudo, etc., y será posible usar armas y turbos.

Piratas del siglo XXI

Seguimos de cerca la presentación japonesa de «Skies of Arcadia»


Los viajes a bordo de barcos voladores son constantes en el juego. ¡Vaya espectáculo!


Nuestro protagonista también investiga las ciudades más insólitas durante su aventura.

El final de este año y el comienzo del próximo va a suponer el despegue definitivo del rol en nuestra consola. El lanzamiento de títulos como «Grandia II» o «Phantasy Star Online» es inminente, pero por el momento el primero en aparecer en Japón ha sido «Eternal Arcadia», que como sabéis dará el salto a Occidente con el nombre de «Skies of Arcadia».

El juego, que ha sido creado por Over Works, uno de los grupos de desarrollo internos de Sega, tuvo una buena acogida entre los dreamers nipones, que hicieron que se colocara en el segundo puesto de la lista de juegos más vendidos en Japón, únicamente por detrás de «Dragon Quest VII», para PlayStation.

¿Las claves de su éxito? Nosotros creemos que la principal está en su excelente ambientación, que nos traslada a un mundo donde parecen mezclarse pasado y futuro, siguiendo una estética en la que se dan cita escenarios arábigos, galeones voladores y personajes con los rasgos típicos del anime. Y si a esto le unimos una banda sonora orquestal que se ajusta como un guante al desarrollo de la acción, el conjunto final tiene una pinta de lo más apetecible.



Las batallas también tienen su importancia en «Skies of Arcadia», ¿qué os creíais? La acción llega en forma de batallas de barcos a cañonazo limpio, o de una forma más clásica, en combates cuerpo a cuerpo como éste.

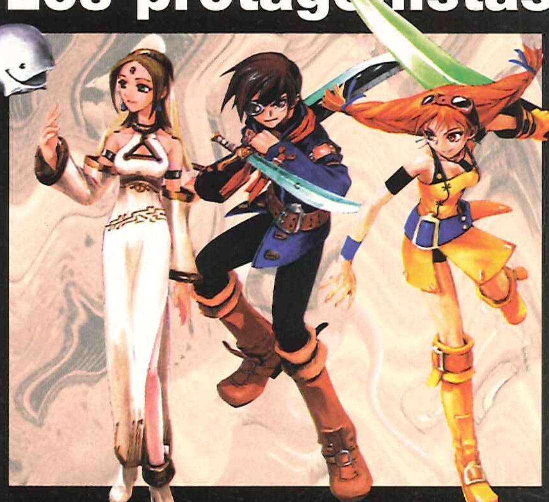
¿Una edición limitada? Hay que ver cómo se lo montan en... JAPÓN



Sega ha puesto a la venta en el país del sol naciente una edición limitada del juego, que incluye varios objetos relacionados con él: muñecos para colgar del móvil, un cinturón, un pañuelo de pirata... en fin, curiosidades variadas para coleccionistas.

Los dreamers nipones estaban ávidos de poder jugar con el primer representante de la nueva generación de RPG que van a llegar a Dreamcast en este final de año, y por eso el juego mereció la portada de Famitsu DC, la revista oficial japonesa.

Los protagonistas



El argumento de «Skies of Arcadia» nos habla de una época de grandes viajeros, que se trasladan de un lugar a otro a bordo de barcos voladores. Vyse, el chico del centro, es el personaje principal de la aventura, y está ayudado por Aika, la guerrera del traje amarillo.

Sus problemas comienzan cuando encuentran a Fina (izquierda), una misteriosa pasajera a la que persigue un grupo de piratas del aire con oscuras intenciones...

TOMB RAIDER CHRONICLES™



NUNCA SABES VERDADERAMENTE A QUIÉN QUIERES... AHORA YA PUEDES SABERLO.

Ya puedes descubrir la verdadera historia de Lara Croft en Tomb Raider Chronicles, la última aventura de la serie épica de Tomb Raider.

Lara ha desaparecido en algún lugar de Egipto y se le da por muerta. Sus más llegados se han reunido en la propiedad Croft, en un gris y lluvioso día, para celebrar un funeral en su memoria. Una vez finalizado, se dirigen al estudio de la mansión Croft. Reina un ambiente de tranquilidad en el que cada uno de los presentes irá tomando asiento y rememorará las hazañas de Lara; proezas que, hasta entonces, habían permanecido en secreto...











www.tombraider.com

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70











eidos.com



Fiesta

A ....

Estás invitado a la fiesta salvaje de ....

que tendrá lugar en la Red el día ..../........./.........

Por favor lleva:




lanza cohetes.


rail gun.


todo lo anterior.
(excepto palomitas y helado).





QUAKE III ARENA™

Juega On-line con Dreamcast.







Los reyes de la autopista

La veloz conversión de «Eighteen Wheeler» ya rueda sobre Dreamcast





La ya larga lista de conversiones de recreativas para Dreamcast tiene un nuevo integrante, por lo menos en Japón. Y es que allí ya disfrutan de «Eighteen Wheeler», un arcade de conducción que, como seguro que ya sabéis, tiene como protagonistas a unos pedazo de camiones como los que se ven por las autopistas norteamericanas.

La mecánica de juego es bien simple: tenemos que transportar una carga de un lugar a otro dentro de un tiempo límite, y al mismo tiempo nos toca ganar a un camión rival al que además se le da de maravilla jorobarnos durante todo el recorrido.

Eso sí, la versión de Dreamcast incluye también algunas novedades, como un modo para dos jugadores, y otro que se centra exclusivamente en las pruebas de aparcamiento que salían entre fase y fase de la versión que se juega los salones recreativos.



UN CAMIÓN EN EL ARCADE

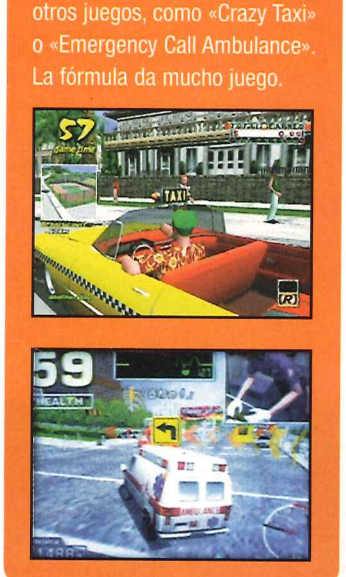
Hablar a estas alturas de la capacidad de nuestra consola para recibir conversiones de juegos de recreativa es repetir algo que ya hemos dicho con motivo de otros muchos títulos. Pese a todo, no deja de ser importante que este "grifo" de las conversiones se mantenga abierto, porque es una garantía de diversión. Ahora sólo queda esperar que Sega se decida a traer el juego a Europa.



El tráfico real obstaculiza nuestro avance. Hay que conducir con mucha destreza.

ESTILO SEGA

«Eighteen Wheeler» sigue el estilo de conducción loca que Sega ha puesto en práctica en otros juegos, como «Crazy Taxi» o «Emergency Call Ambulance». La fórmula da mucho juego.





Esta vista desde el interior de la cabina es una pasada. Y no sólo por la genial panorámica de la carretera, sino por los detalles de los objetos que se mueven sobre el salpicadero.



El modo a dobles es espectacular, aunque cuesta imaginarse un duelo de camiones.



PHANTASY STAR ONLINE es una realidad

Yuji Naka, su creador, nos cuenta todo sobre el juego

A mediados del mes de octubre, tuvimos el enorme privilegio de entrevistar en Londres a Yuji Naka, el creador de «Phantasy Star Online». En estas páginas, el director del Sonic Team analiza para todos los lectores de la Revista Oficial Dreamcast cómo va a ser el juego más esperado del año 2001.





ASÍ NACIÓ EL PROYECTO

El origen: "Todo comenzó con la propia Dreamcast. El módem nos ofrecía unas posibilidades enormes como programadores, y fueron las que nos decidieron: queríamos programar un juego que las aprovechara todas, tanto en lo que se refiere a diversión, como a la comunicación entre las personas. Para el Sonic Team, el futuro de los juegos esta en poder jugarlos en Internet. No nos planteamos: "vamos a hacer «Phantasy Star Online»". Nuestro punto de partida fue crear un juego online. Después pensamos en todas las cosas que a nosotros nos gustaría encontrar en un juego así. Fue al final, al juntar los "ingredientes", cuando nos dimos cuenta que el resultado podía ser «Phantasy Star Online»".

El equipo: "Como en todo desarrollo de un juego tan potente como éste, el esfuerzo que hemos hecho ha sido muy grande. Ha sido un equipo de 30 personas el que ha trabajado durante más de un año y medio para desarrollar «Phantasy Star Online»".

Así de orgulloso posó Yuji Naka con un ejemplar de nuestra revista. Poder hablar con el genio que creó a Sonic, y ahora se encarga del desarrollo de un título tan potente como «PSO» fue todo un honor para nosotros.

UNA AVENTURA PARA JUGAR EN EQUIPO

Colaboración: "Los jugadores no competirán, como sucede en la mayoría de juegos online para PC, sino que la palabra clave que definirá su relación será "colaboración". Nuestra intención es que formen un equipo. Podrán hacerse amigos y buscarse en próximas partidas, o caerse mal, y eludirse cuando se encuentren".
Buen rollo: "Si morimos, tendremos que pedir a nuestros compañeros que nos revivan, y ellos podrán elegir hacerlo... ¡o no!, dependiendo de cómo les hayamos caído".
Número de jugadores: "Los servidores permitirán que haya miles de misiones resolviéndose a la vez, con un equipo de cuatro jugadores en cada una. Este número era la única forma de garantizar una velocidad de juego constante".



"Los jugadores no competirán, como en la mayoría de los títulos online para PC, sino que la palabra que definirá su relación será colaboración"

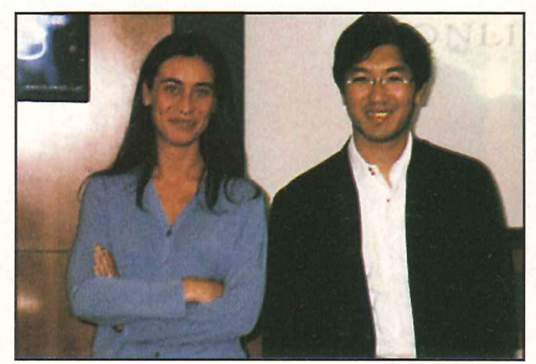
HACIA UN IDIOMA UNIVERSAL



Word Select: "En nuestro juego podrá darse el caso de que cada uno de los cuatro miembros del equipo hable una lengua diferente. Por eso hemos creado una herramienta llamada "Word Select", en la que vamos a encontrar una amplia serie de menús de conversación, entre los que podremos buscar las frases que queremos utilizar. Una vez que la seleccionemos, nuestros compañeros recibirán la frase traducida a sus respectivos idiomas".
Base de datos: "Actualmente, la base de datos es de unas 1.000 palabras, pero esperamos que pueda haber bastantes más cuando el juego se ponga a la venta".
Punto de encuentro: "El servidor creará un montón de salas o "lobbys" dentro de la nave nodriza de los exploradores. En estas salas podrán entrar entre 12 y 16 jugadores, chatear, conocerse y luego hacer sus equipos para comenzar el juego propiamente dicho".



Aunque en las pantallas de juego que nos han llegado hasta ahora los textos están en japonés, el sistema "Word Select" nos permitirá dialogar sin ningún problema.

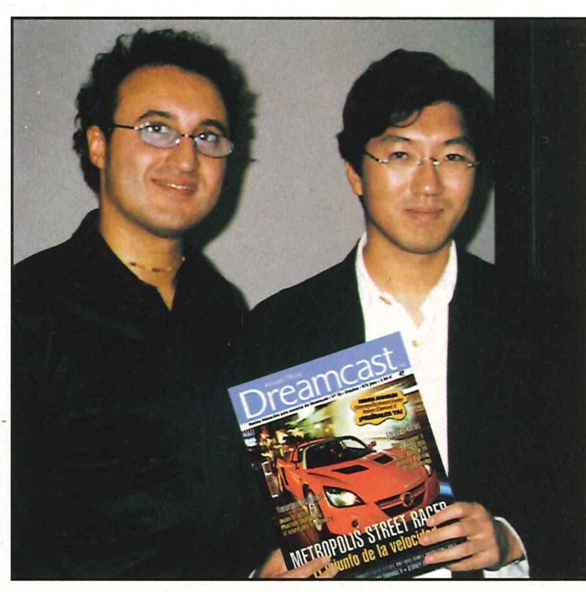


Esther Barral, encargada de relaciones con la prensa de Sega, también "chupó cámara" con Yuji Naka. Mirad cómo sonríe el picarón.

"Pretendemos que, una vez que el jugador haya creado un personaje propio, sea reconocido por los demás"

UN POCO DE TODO

El sistema de misiones: "Unas misiones irán abriendo otras. El jugador que primero haya creado el equipo será el que se "anotará" la resolución de la misión, con lo que si nos unimos a su equipo cuando haya resuelto tres misiones, por ejemplo, tendremos la posibilidad de participar en otras misiones más avanzadas que de otra manera tendríamos cerradas".
Juego offline: "Seguro que va a haber gente que no quiera (o no pueda) jugar online, porque siempre supone una subida en nuestra factura telefónica. Pensando en ello, en «Phantasy Star Online» el jugador podrá decidir si quiere jugar en Internet o no. En este caso, podrá ir superando las muchas misiones del juego, con un orden que seguirá un hilo argumental, una historia, y con los compañeros del equipo controlados por la máquina. Estamos poniendo bastante empeño para que la inteligencia artificial sea elevada. Porque estos "exploradores virtuales" también se podrán usar en el juego online".
Fecha de lanzamiento: "En Japón, el juego saldrá el 21 de diciembre. En Europa, esperamos que salga pronto, en enero del año que viene. Como ha pasado otras veces, en Europa se retrasa el lanzamiento por la cuestión de las traducciones a los cuatro idiomas (inglés, francés, alemán y castellano)".
El retorno de Sonic: "Para ver «Sonic Shuffle» tendréis que esperar poco, porque ya está prácticamente terminado, y su lanzamiento mundial va a ser en breve. «Sonic Adventure 2» tardará un poco más: saldrá hacia el verano en Japón, pero no sé cuándo llegará a Europa o Estados Unidos".
¿Otros proyectos del Sonic Team?: "Tanto yo como el resto de los miembros de mi equipo seguimos teniendo nuevas ideas , pero me permitirás que las mantenga como lo que son: ideas que todavía no pueden salir a la luz pública".



Nuestro compañero Óscar (el de gafas, ejem, el del pelo negro... ¡en fin!, el que no es japonés) volvió a la redacción encantado con lo que le contó Yuji Naka. Desde entonces, no para de comerse las uñas esperando el juego.

HP 21 / 98
TP 25 / 25
SETUMASA
SAKAI
PSO
ブーマ
属性：火
正常

EXPLORADORES A LA CARTA

Tipos de personaje: "Elegiremos entre nueve predeterminados, divididos en tres grupos de ataque: hunters, rangers y forces".
Características propias: "Para conseguir que, como en todo buen juego de rol, el jugador se sienta identificado con su personaje y éste se convierta en único, «Phantasy Star Online» tendrá un sistema que permitirá variar una serie de parámetros prefijados. Podremos cambiarles todo lo que os podáis imaginar, desde la ropa hasta el peinado o el color del pelo, hacerlo alto o bajo, gordo o atlético".
Viejos conocidos: "Lo que pretendemos es que, una vez que un jugador ha creado un personaje con las características que quiera, pueda ser reconocido por los demás. Que sólo con verlo podamos decir, "vaya, yo conozco a este jugador y es bastante bueno; voy a ver si quiere jugar conmigo", o "este otro jugador no me quiso ayudar la última vez, así que no pienso entrar en una misión con él".

CHARACTER CREATION
FACE
HAIR
COSTUME
SKIN COLOR
PROPORTION
CHARACTER NAME
AUTO
OK
顔のタイプを選びます。


Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
¿no sería fantástico vivir aquí?
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
Pikachu
Sonic
Nights

▶ Compañía: **Silicon Dreams** (www.sdstudio.com) ▶ Fecha: **Diciembre** ▶ Género: **Deportivo**

UEFA Dream Soccer

¡Ha sido un penalti como una catedral, y el árbitro no lo ha visto! ¿Que cómo lo sé? Lo han dicho Matías Prats y Javier Reyero, que son los comentaristas del partido.



Una nueva entrega de la saga «World Wide Soccer» está a punto en escena, pero esta vez nos llega con un título distinto: «UEFA Dream Soccer». Los usuarios de Dreamcast seguimos en continua búsqueda del simulador de fútbol definitivo, y estos chicos de Silicon Dreams son los que más empeño están poniendo en complacernos.

ESTA VEZ NOS HAN RESERVADO MUCHAS NOVEDADES con repecto a las anteriores entregas del juego. El apartado gráfico, por ejemplo, sufrirá una renovación que se va a notar en el tamaño de los jugadores, formados con un número mayor de polígonos, y con animaciones que también van a ser más realistas.

Los cambios llegarán también al menú de modos de juego, que nos permitirá jugar al más puro estilo arcade o a la tradicional simulación, y participar en ligas o torneos de copa... ¡hasta vamos a poder elegir equipos femeninos por primera vez en un juego! (una opción pensada para entrar en el mercado yanqui).

En los partidos que hemos jugado en la redacción también hemos visto novedades interesantes. Por ejemplo, los equipos rivales van a tener una mejor disposición táctica, que nos obligará a jugar por las bandas tal y como manda el fútbol moderno

Otra de las mejoras que más os va a gustar será que por primera vez vamos a disfrutar los comentarios de los partidos en castellano. Sega ha elegido para la narración a María ▶▶



❶ Máxima rivalidad en este partido entre Yugoslavia y Croacia. Pero, ¿dónde están Suker y Mijatovic?, ¿se han dejado coleta?, ¡Ah no!, es que es un partido entre mujeres.

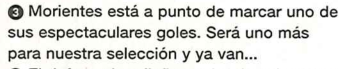


❷ Los árbitros cumplirán el reglamento a rajatabla. Vamos, que ni García Aranda podría hacerlo mejor. Figo parece molesto por la falta de sus ex-compañeros.













❸ Morientes está a punto de marcar uno de sus espectaculares goles. Será uno más para nuestra selección y ya van...
❹ El defensa brasileño acaba de salvar una buena oportunidad de gol para Argentina.
❺ Como podréis comprobar, los nombres de los jugadores serán ficticios, aunque se parecerán bastante a los reales.
❻ La calidad de los porteros estará muy mejorada respecto a lo que vimos en las anteriores versiones del juego. Sino, que se lo digan a Bierhoff, que ya cantaba el gol.
❼ ¡Goooool de España! La remontada a Yugoslavia en la Eurocopa podrás repetirla en tu propia casa. Sólo deberás tener un poco de suerte y sacar la furia española.







❶ Este morenito busca la escuadra en el derby escocés entre Celtic y Rangers. ❷ Las chicas no se cortarán un pelo a la hora de meter el pie. Habrá faltas y tarjetas. ❸ Los linieres seguirán todo cuanto suceda en el terreno de juego. ¡Rafa no me jo…!

▶▶ Escario, Javier Reyero y Matías Prats, y su repertorio de frases será bastante variado, con lo que le darán tanta vida a nuestro partido que más de un despistado se creerá que lo están retransmitiendo por la tele.

COMO EN LAS OTRAS ENTREGAS DEL JUEGO, tanto el nombre de los equipos como los de los futbolistas será ficticios, aunque no al cien por cien, ya que podremos jugar con el Madrid (sin ser Real), y controlar a Moryentez o Raool, por poner un ejemplo. Además, aunque vengan en este peculiar "idioma", sí que vamos a encontrar las plantillas totalmente puestas al día. Así, podremos ver a Petit con su coleta rubia jugando en el centro del campo del Barcelona, o al gran fichaje de la temporada, Luis Figo, haciendo de las suyas por la banda derecha del Madrid.

Habrá equipos de 9 ligas distintas, entre ellas la española, la italiana o la inglesa, pasando por otras más exóticas, como la japonesa o la estadounidense (la pela es la pela).

Si queremos, también tendremos la opción de elegir a 57 selecciones de todo el mundo, tanto masculinas como femeninas, y participar con ellas un campeonato mundial igual de reñido que el de verdad.

De momento esto es todo lo que os podemos adelantar sobre este juego, que aspira a convertirse en el máximo goleador de esta Navidad. Comenzad a entrenar desde ahora mismo, porque ya queda menos de un mes para que esté en la calle, y el entrenador os ha elegido en el equipo titular. ¿Vais a fallarle? ■



LAS CLAVES

COMENTARISTAS DE VERDAD. Tres narradores con tanto renombre como María Escario, Javier Reyero y Matías Prats (hijo) serán los encargados de comentar todas y cada una de las jugadas que se produzcan durante los partidos. Además, hemos podido comprobar que tendrán un catálogo muy variado de frases.

MUCHOS MODOS DE JUEGO A NUESTRA DISPOSICIÓN. Aparte de poder escoger entre dos modalidades de juego, tradicional y arcade, en cada una de ellas podremos jugar gran cantidad de torneos y copas diferentes, con clubes o selecciones mundiales. Por esto, pensamos que la vida del juego será larga.

PODREMOS JUGAR CON SELECCIONES FEMENINAS. Por primera vez en un videojuego vamos a poder jugar con combinados femeninos. ¡Incluso podremos marcarnos unos increíbles encuentros entre hombres y mujeres!





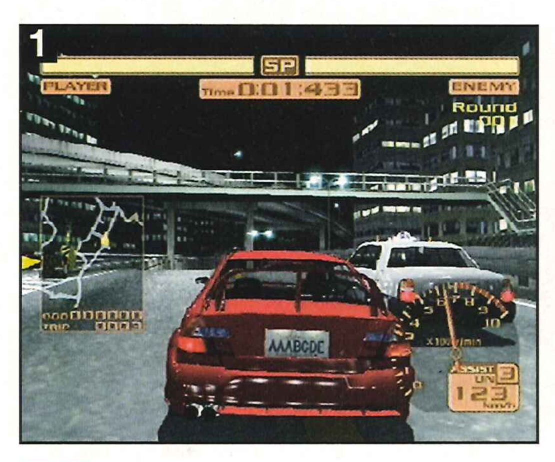


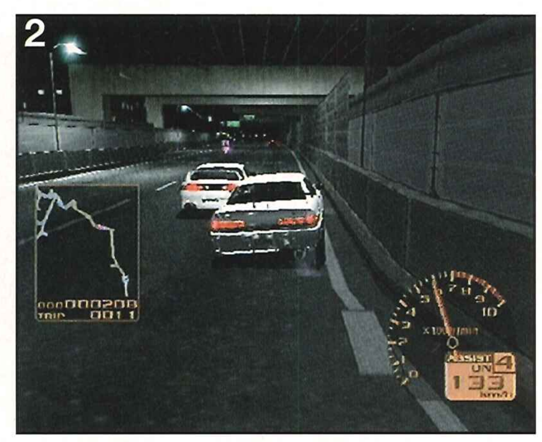
❹ Figo, el fichaje estrella de la temporada, estará vestidito de blanco en el juego… ❺ …Y ahí le tenemos, ¿chutará o hará un quiebro de los suyos? Imposible saberlo. ❻ Cuidado Dutruel, que ahí va Raúl con su palanca. ¡A ver cómo responde Rivaldo! ❼ El ambiente será inmejorable, con los estadios llenos y la narración en castellano.

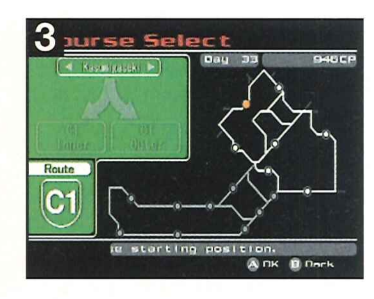
▶ Compañía: **Genki** (www.genki.co.jp) ▶ Fecha: **Diciembre** ▶ Género: **Velocidad**

Tokyo Highway Challenge 2

Nunca hubiéramos imaginado que en Tokio hubiera tanta marcha por las noches. Pero no creáis que os hablamos de bares de copas y discotecas, sino de carreras de coches sin ninguna regla.







❶ En el juego vamos a encontrar muchos modelos de coche a elegir. Pero no seáis listos, que el taxi de la imagen no cuenta.
❷ Como se entere mi padre de que le he quitado el coche, y además se lo devuelvo rayado, me temo que me voy a quedar sin paga durante unos cuantos añitos.
❷ Las carreteras que rodean Tokio estarán disponibles para montarnos los duelos más emocionantes. No hace falta que saquéis el revólver, estamos hablando de coches.

No es que los programadores de Genki hayan contratado la imagen de Clint Eastwood para estrenar su nuevo juego, es que la segunda parte de «Tokyo Highway Challenge» viene dispuesta a poner de moda en Dreamcast los duelos... de coches corriendo a toda pastilla.

Y es que cuando este título salga a la venta, tendremos la oportunidad de repetir los piques por las largas autopistas de Tokio que ya vimos en la primera parte hace unos meses.

NUESTRO OBJETIVO SERÁ EL MISMO que en el original: batirnos en duelo contra bandas de pilotos "malotes", que estarán deseando sacar sus vehículos del garaje para dejarnos en ridículo en medio de la carretera. Hasta aquí no parece adivinarse ninguna diferencia, pero os aseguramos que novedades las va a haber, y en abundancia.

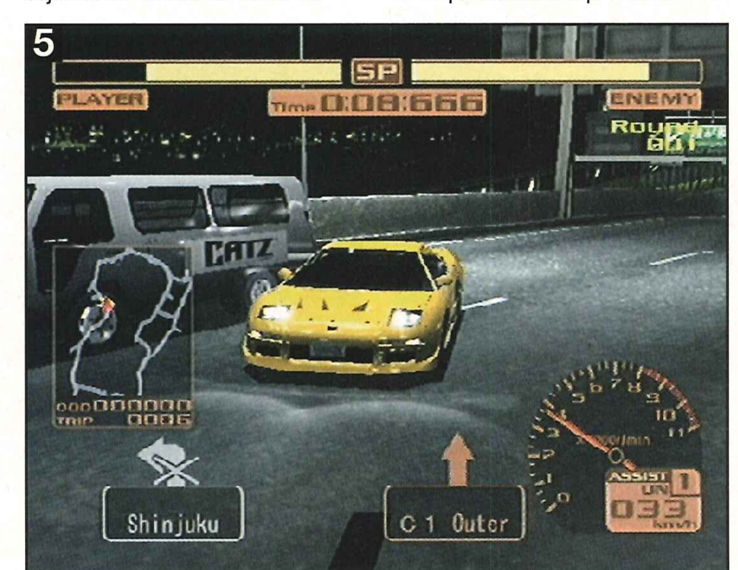
¿Qué tal si hablamos de gráficos, efectos de luz, inteligencia artificial y demás mejoras? El aspecto visual va a estar mucho más cuidado. Los coches tendrán un diseño exquisito, en el que destacarán por encima ▶▶

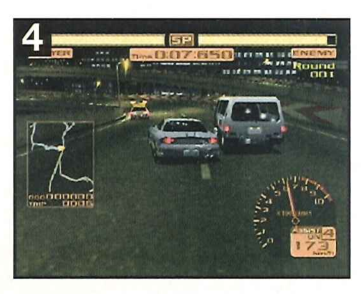
LAS CLAVES

RIVALES INTELIGENTES. La inteligencia de los pilotos rivales, nos lo hará pasar mal de verdad. Reaccionarán de una forma o de otra según en la situación en la que se encuentre el duelo. Nunca nos dejarán de impresionar.

FABULOSA ILUMINACIÓN. La iluminación de las autopistas se reflejará sobre la carrocería de los vehículos, y esto le dará un gran realismo a las carreras. Al ser todas de noche, el despliegue de efectos de luz va a ser constante.

VELOCIDAD PROGRESIVA. La sensación de velocidad irá aumentando progresivamente según el coche que pilotemos. Quizá los primeros modelos no sean tan rápidos, pero el propio desarrollo de la partida nos va a permitir ir comprando coches que tengan un motor más potente.







❹ Menos mal que la policía de tráfico no va a estar incluida en el juego, porque sino nos iban a caer unos multazos increíbles.
❺ Los reflejos de la luz sobre la carrocería de los coches serán una de las principales mejoras del juego a nivel gráfico.
❻ Cuando salga este símbolo querrá decir que vamos a correr contra el jefe de alguna banda. No tengáis miedo y ¡duro con él!







❶ También podremos jugar con esta vista interior. Os la recomendamos, ya que dará una sensación de velocidad mucho mayor.
❷ Como no nos demos prisa en adelantar, nos vamos a comer aquella valla luminosa.
❸ Esta pantalla pertenece a la primera parte del juego. Como podéis comprobar, las mejoras a nive gráfico serán apreciables.

❹ Los duelos serán de lo más apasionante. Tendremos que utilizar todo tipo de trucos para poder anotarnos la victoria.
❺ Éste será uno de los muchos contrarios contra los que nos tendremos que enfrentar.
❻ Las carreteras por las que pasemos, tendrán una iluminación preciosa. ¡Hay que ver la de bombillas que gastan en Tokio!







▶▶ de todo los efectos de luz y los reflejos de las farolas que haya en las cunetas. Vamos, que el capó de nuestro coche tendrá más luces que la cabalgata de los Reyes Magos.

PERO EL APARTADO QUE MÁS NOS HA IMPRESIONADO en la beta que nos pasó Acclaim para hacer esta Preview ha sido la inteligencia de nuestros rivales, que estará tan depurada que más de uno la querría para uso propio en los estudios.

Ya podéis prepararos, porque los coches enemigos nos cerrarán, nos empujarán contra la cuneta y harán trazadas extrañas para que nos sea más difícil seguir su camino. A todo esto también habrá que añadir una sensación de velocidad altísima que hará que se nos pongan los pelos de punta cuando volemos por la pista.

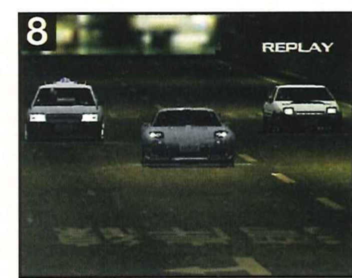
Otro de los alicientes de «THC2» será la cantidad de vehículos que vamos a tener a nuestra disposición. Vamos a poder conducir un montón de modelos, pero eso sí, tendremos que ir ganando dinero en los duelos para podernos comprar el coche de nuestros sueños y deshacernos de nuestra anterior chatarra.

Otra opción que tendremos será la de ir adquiriendo accesorios para mejorar el rendimiento de nuestro coche. Y es que habrá mucho bólido suelto por las carreteras de Tokio, así que tendremos que depurar la mecánica del vehículo si queremos terminar con éxito la partida.

En cuanto a los modos de juego, el principal serán los duelos que os hemos contado, aunque también podremos correr por libre, contra el reloj o disputar duelos aislados.

Así que ya sabéis: acercaros a comprar un mapa de carreteras de Tokio, porque pronto os hará falta conocer sus recorridos al dedillo. ■





❼ Según vayamos consiguiendo puntos podremos comprar coches y meterles todo tipo de accesorios. ¿Qué os parece éste?
❽ Por las calles de Tokio encontraremos todo tipo de vehículos, desde coches de lujo hasta taxis un poco cutres.
❾ Por mucho que nos acerquemos a nuestros rivales, seguirán manteniendo un aspecto visual y una solidez apreciables.
❿ Esa grúa de ahí delante lleva un coche. No es por presumir, pero es un "pringao" al que ganamos en un duelo anterior.



▶ Compañía: **Capcom** (www.capcom.com) ▶ Fecha: **Diciembre** ▶ Género: **Lucha**

CapcomVsSNK

La pregunta del millón: si los luchadores de «Street Fighter» se liasen a tortazos con los de «Fatal Fury», «Art of Fighting» o «The King of Fighters»... ¿vosotros a cuál de los dos bandos apoyaríais?

Pues la respuesta la vais a tener que dar dentro de muy poco, porque Virgin está a punto de traernos el juego de lucha 2D más deseado por los amantes de éste género. Descubrirlo ha sido una grata sorpresa, porque la verdad es que no lo esperábamos este año.

«CAPCOM VS SNK» SALIÓ HACE UN TIEMPO en Japón, y cosechó tanto éxito entre nuestros amigos nipones, que permaneció algunas semanas en los primeros puestos de la lista de juegos más vendidos.

Tanto revuelo tiene su explicación: posiblemente sea el mejor arcade de lucha bidimensional para consola de la historia, y no creemos exagerar.

El juego traerá un envoltorio de lo más futurista, con menús llenos de luces y música tirando a techno, que le darán una imagen vanguardista.

El juego presentará un plantel de luchadores famosísimos, en el que destacará tanto su número como la igualdad entre ellos. Y quizá sea eso lo mejor del juego: lo equilibrado que resultará cada round. Además, ese equilibrio se traducirá después en una jugabilidad y adicción a prueba de bombas, pero eso mejor os lo contaremos con mayor profundidad en nuestra review correspondiente.

Lo que sí os adelantamos es que «Capcom Vs SNK» va a poner en serios aprietos al actual rey de los juegos de lucha en 2D para nuestra consola: «Marvel Vs Capcom 2». ■





❶ Aunque los combates se desarrollarán en dos dimensiones, los personajes podrán interactuar con los fondos. Éste, sin ir más lejos, acabará reducido a escombros.
❷ ¿Quién le ha dado la vuelta al escenario? Que no chaval, que no. Que lo que ocurre es que te acaban de poner boca abajo de un bofetón, y en esa postura todo se ve diferente. Bueno, si es que aún ves algo.



LAS CLAVES

MÁS COMBATES EN 2D. Si de algo puede presumir esta consola es de poseer un catálogo de juegos de lucha 2D realmente impresionante. Dentro de pocos días «Capcom Vs SNK» contribuirá a hacerlo todavía más grande.

ENORME PLANTEL DE LUCHADORES. El título de Capcom nos brindará una nómina de personajes grandioso, tanto por el número de integrantes como por el enorme carisma que tendrá cada uno de ellos.

EL EQUILIBRIO PERFECTO. La mayor virtud del juego será la tremenda igualdad que habrá en cada combate. Dos luchadores expertos podrán protagonizar unos asaltos espectaculares.







❸ Un sistema llamado GPS medirá nuestra actuación, y nos dará una puntuación final en función de los golpes que efectuemos.
❹ Dejad de mirar la patada y fijaros en los detalles del escenario. Los personajes que aparecen al fondo también estarán animados.

❺ Según el personaje que elijamos, nuestro equipo podrá tener de uno a cuatro integrantes. Cuando uno muera, entrarán los demás.
❻ Aquí combaten dos clásicos de Capcom, pero la gracia del juego estará en la mezcla de personajes de esta compañía y de SNK.

MrDriller

¿Los creadores de «Soul Calibur» se han metido a programar un puzzle? Entonces, viniendo de un grupo de genios así, seguro que «Mr. Driller» nos va a tener muchas horas pegados al mando.

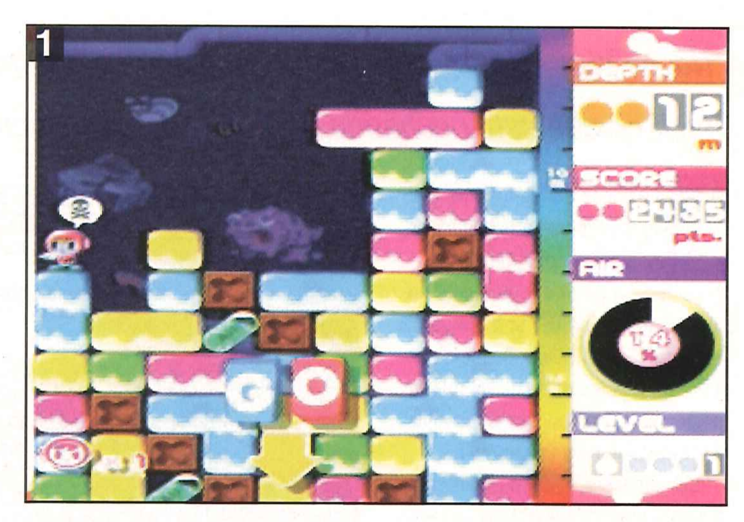
Ni «Soul Calibur 2», ni un nuevo «Tekken». Lo más nuevo de Namco para Dreamcast se llama «Mr. Driller», y además es un puzzle puro y duro. ¿Decepcionados? Puede, pero esa decepción sólo os durará hasta que juguéis la primera partida, porque os aseguramos que va a ser tan adictivo como «ChuChu Rocket!».

LA MECÁNICA DE JUEGO SERÁ DE LO MÁS BÁSICO: tendremos que ir haciendo camino bajo nuestros pies, destrozando bloques de suelo de distintos colores con la ayuda de nuestra taladradora. Por supuesto, este trabajo tendrá un sentido: si destrozamos uno de un color que esté al lado de otro o varios de ese mismo tono, desaparecerán todos.

La gracia de «Mr. Driller» estará en que deberemos estar atentos a qué piezas vamos eliminando, ya que puede ocurrir que nos caiga una en la cabeza, lo cual nos hará perder una de nuestras valiosas vidas.

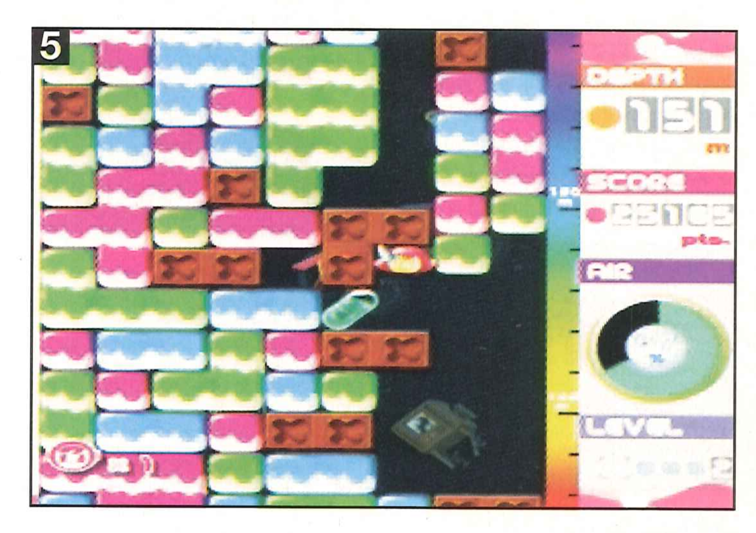
Pero es que habrá más: según vayamos descendiendo, tendremos que ir recogiendo cápsulas de aire fresco, ya que nos darán un tiempo límite para llegar abajo del todo, y como la pérdida de oxígeno será inevitable, esas capsulitas nos lo irán reponiendo. Además, veremos bloques marrones que no podremos fulminar así como así, con lo que tendremos que utilizar energía extra. Y claro eso provocará una bajada drástica de nuestro preciado aire.

Pero como siempre sucede en este tipo de puzzles, sólo jugando os podréis hacer una idea de toda la diversión que encierra. De verdad, atentos a «Mr. Driller», porque será un monumento a la jugabilidad. ■





❶ Habiendo bloques de colores por medio, seguro que os ha venido a la cabeza el recuerdo de «Tetris». ¿A que sí?
❷ Como veis en esta imagen, los textos de pantalla van a estar en castellano. De esta forma sabremos lo que tenemos que hacer.
❸ Nuestro personaje está a punto de llegar a una cápsula de aire. ¡A por ella!
❹ ¿Un modo arcade? Tiene su explicación, porque este juego va a ser una conversión directa de una máquina recreativa.

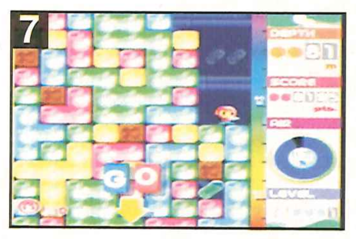


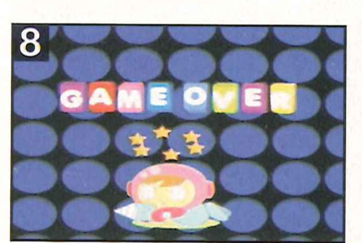






❺ Bajar niveles taladrando los bloques parece una tarea fácil, pero correremos el peligro de que nos caiga un bloque encima.
❻ ¡Comienza la partida! Habrá que bajar rápido, porque tendremos un tiempo límite.
❼ Evidentemente, el nivel gráfico del juego no va a ser nada asombroso. En un puzzle así, lo importante será la jugabilidad.
❽ Esta pantalla la hemos puesto a nivel informativo, no porque lo hiciéramos mal...





LAS CLAVES

SENCILLEZ ANTE TODO. El juego seguirá una mecánica de lo más elemental que podamos imaginar. Todo, desde los gráficos al control, estará pensado con una simplicidad total, para que nos centremos en la diversión.

SUBE EL CATÁLOGO DE PUZZLES. «Mr Driller» vendrá a ensanchar un género que todavía no tiene muchos títulos en nuestra consola, añadiendo aire fresco al género (¡y nunca mejor dicho!).

LA FIRMA DE NAMCO. Pese a que alguno podría esperar que Namco nos diese un juego de más entidad, siempre es una buena noticia saber que sigue pensando en Dreamcast cuando programa.

▶ *Compañía:* **Ubisoft** (www.ubisoft.com) ▶ *Fecha:* **Diciembre** ▶ *Género:* **Velocidad**

Speed Devils Online

No, señora; discúlpeme, por favor. Yo no quería interrumpir su conversación telefónica. Lo que pasa es que estoy echando una carrera, y mi coche ha derrapado y se ha salido de la carretera...

Las líneas de teléfono de todo el mundo van a necesitar un tubo de escape dentro de poco. Será a partir del momento en que los chicos de Ubi Soft pongan a la venta «Speed Devils Online», que va a tener el honor de ser el primer juego con el que podamos disputar carreras online en Dreamcast.

Como sabéis, «Speed Devils» fue uno de los primeros juegos que se pusieron a la venta cuando salió la consola, y nos dejó un estupendo sabor de boca gracias a un espíritu muy arcade, una enorme jugabilidad y un excelente apartado visual.

Ahora, este «Speed Devils Online» vendrá a ser, más que una secuela, una especie de "expansion pack" del primero, pues aunque nos ofrecerá algunas novedades, como un nuevo circuito, que podrá recorrerse con diferentes situaciones climáticas, once´vehículos de riguroso estreno, y algunas mejoras a nivel gráfico, sus principal diferencia estará en la opción para disputar carreras online en tiempo real. Que tengan esto en cuenta los que ya tienen el primero al decidir si comprarlo o no.

AL NO ESTAR LOS SERVIDORES EN MARCHA TODAVÍA, no hemos podido probar el juego vía internet, pero sabemos que «Speed Devils Online» nos va a ofrecer tres tipos diferentes de carrera: modo normal, modo "trial", en que podremos hacer todo tipo de apuestas, y finalmente, el modo "vendetta", contra un solo jugador pero poniendo en juego... ¡nuestro propio coche!

La verdad es que la oferta parece muy prometedora, así que estamos deseando probarlo y ver si el juego online se desarrolla con la misma fluidez que antes de conectarnos a la red. Seguid sintonizándonos, que os mantendremos informados. ■





❶ Como podéis ver, «Speed devils online» va a seguir manteniendo un aspecto visual estupendo, similar al de su antecesor.
❷ Esto es Hollywood y se ha declarado un incendio. Como estamos en plena carrera, dejaremos que los bomberos lo apaguen.





❸ Cada circuito se podrá recorrer en diferentes condiciones climáticas. En éste, por ejemplo, se está produciendo un ciclón, y no será raro que acabemos por los aires.
❹ Manejamos un furgón de policía, pero no vamos a preocuparnos de poner multas a nuestros contrincantes. Habrá que vencer, incluso saltándonos el límite de velocidad.
❺ Los circuitos seguirán sorprendiéndonos con elementos móviles como estos grandes reactores que vuelan a ras de pista. ¡Eh, cuidadín, que sólo tengo una cabeza!

LAS CLAVES

EL PRIMER JUEGO DE CARRERAS ONLINE. «Speed Devils Online» va a ser el primer juego de velocidad que nos deje correr a través de Internet. Será la principal diferencia respecto a lo que vimos en la primera parte.

LARGOS CIRCUITOS, Y UN MONTÓN DE COCHES. Como su predecesor, disfrutará de unos extensos circuitos con gran calidad gráfica y muchos detalles. Y coches para dar y tomar, con once nuevos en plantilla.

PURO ARCADE, PURA DIVERSIÓN. Con un control muy sencillo y efectivo, el juego seguirá manteniendo el espíritu tan arcade de la primera entrega. La diversión estará asegurada.

▶ Compañía: **3DO** (www.3do.com) ▶ Fecha: **Enero** ▶ Género: **Acción**

Army Men: Sarge´s Heroes

Nunca imaginé que mis soldaditos de plástico llegarían a tanto. Llevaban años dentro de un cajón, y ahora se van a la guerra sin consultarme. ¡Las próximas serán las muñecas de mi hermana!

Hasta hace bien poco, los soldaditos de plástico se limitaban a estarse quietos en su peana, pero oyeron eso de "renovarse o morir" y decidieron participar en la película "Toy Story". Por lo visto hicieron bien su papel, y el paso del cine a las consolas fue rápido gracias a los chicos de 3DO.

Estos guerreros llevan un montón de batallas en diversas plataformas, pero finalmente han decidido librar el combate definitivo en Dreamcast, y aquí los tenemos ya, listos para que llegue el día L (de lanzamiento) con «Army Men: Sarge's Heroes».

LAS CLAVES

ACCIÓN DE PLÁSTICO. Con estos soldados, la acción no va a cesar ni un segundo. Tendremos que combatir contra un ejército.

LA MEJOR VERSIÓN. Esta de Dreamcast promete que va a mejorar bastante a las anteriores, sobre todo en el apartado gráfico y en el de su jugabilidad.

MULTIJUGADOR PARA CUATRO. Ésta será la principal novedad respecto a anteriores versiones, que para algo tiene nuestra consola cuatro puertos.

Tomaremos parte en una guerra entre dos ejércitos de puro plástico (verdes los buenos, amarillos los malos) guiando a Sarge, un soldado con alma de Rambo que no le teme a nada, y que todos los días se carga un par de tanques antes de cenar.

Sarge tendrá que salir airoso de un montón de misiones con objetivos como tomar ciertas zonas o acabar con un enemigo determinado. Todas irán entrelazadas con un argumento, pero ¿acaso importa el argumento en un juego de estas características?

LO FUNDAMENTAL SERÁ LA ACCIÓN PURA Y DURA, y el ejército enemigo será su mejor garantía, con sus rutinas de ataque inteligentes. Menos mal que podremos usar un montón de armas: granadas, fusil, morteros, lanzallamas, bazooka, etc.

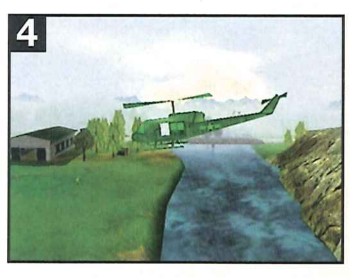
Además, «Army Men» nos dejará participar en un modo multijugador, y también promete mejorar tanto el apartado visual como el jugable de las versiones para otras consolas. A ver si les damos una medalla. ■



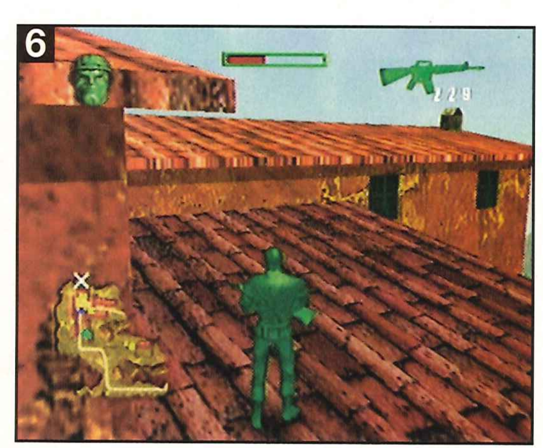




❶ Aunque sea de plástico, tendrá tan mal genio como un sargento de carne y hueso. ❷ Vamos a poder utilizar más de quince armas contra nuestros enemigos amarillos. ❸ El rifle de francotirador será estupendo para acabar con ellos sin demasiado riesgo.







❹ Vaya ejército tan bien surtido. ¡La de plástico que han usado los chicos de 3DO! ❺ El combate cuerpo a cuerpo será muy frecuente, y al tiempo bastante complicado si nos atacan varios enemigos a la vez. ❻ A veces, la clave para ganar una batalla será buscarnos una posición estratégica.

▶ Compañía: **Virgin** (www.virgin.es) ▶ Fecha: **Diciembre** ▶ Género: **Deportivo**

European Super League

¿Cuál es el mejor equipo de fútbol europeo? Se trata de uno de los mayores enigmas de nuestra existencia, pero pronto vamos a encontrar la respuesta en nuestra consola.



Ya van dos meses de liga, y el fútbol vuelve a ser el centro de nuestras conversaciones en el trabajo, en clase o en el bar Para que todo sea perfecto, ahora viene a Dreamcast un juego que nos va a permitir visitar, sin pagar un duro, los estadios de los mejores equipos de Europa. Y es que jugando a «European Super League» vamos a poder configurar nuestros propios campeonatos, incluyendo en ellos a los clubes que más nos gusten, desde el Bayern o el Manchester United hasta el Milan o el Barça.

Los forofos vamos a poder elegir dos modos de juego, simulación o arcade. Este último será para los amantes de los partidos moviditos, al ataque y con goles. En cambio, si probamos en el modo simulación veremos que la cosa se anima, ya que la dificultad aumentará, y según los botones que pulsemos el jugador hará un regate u otro para dejar en el suelo al defensor más "guarrete".

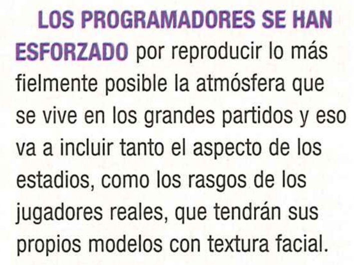
LOS PROGRAMADORES SE HAN ESFORZADO por reproducir lo más fielmente posible la atmósfera que se vive en los grandes partidos y eso va a incluir tanto el aspecto de los estadios, como los rasgos de los jugadores reales, que tendrán sus propios modelos con textura facial.

También deberemos cuidar el juego de nuestro equipo, porque el público va a animar según cómo lo hagamos y cómo vaya el resultado. Así que ya sabéis: si escucháis unos silbidos, cambiad de táctica, porque de lo contrario a lo mejor seguís el mismo camino que Van Gaal... ■





❹ Realismo a tope en las reproducciones de los estadios. Por cierto, ¿tendrán jacuzzi los vestuarios como en los de verdad?
❺ Pero, pero... ¡si yo no le he hecho nada! La herida que le sangra en la rodilla se la hizo en su casa con la esquina de la mesa.
❻ ¡Atacad, imbéciles! Como el público se ponga a pitarme, creo que me voy a ir a la cama caliente esta noche.



LAS CLAVES

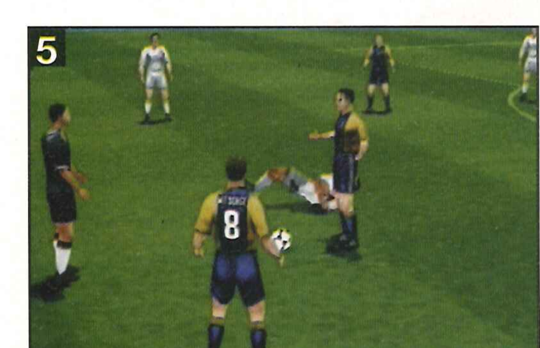
EL FÚTBOL SE PONE DE MODA. Los forofos queremos nuevos juegos, y en Navidad se va a cumplir nuestro deseo.

EQUIPOS EUROPEOS. Como el nombre del juego indica, en «European Super League» vamos a encontrar a los mejores clubes de nuestro continente.

VIVA EL REALISMO. Tanto las reproducciones de los estadios como las de los jugadores van a ceñirse a lo que podemos ver en cualquier partido de verdad.









❶ A ver si pillas ésta, majete. Que sepas que Zubizarreta se retiró después de probar en sus propias carnes la contundencia de nuestros disparos a puerta.
❷ Si le damos el efecto deseado a los corners, incluso podremos colar algún gol olímpico. Menos mal que en el área no se ven agarrones como en los partidos reales.
❸ Mi primo me dijo que vendría a verme. ¡Sí!, allí le veo: primer anfiteatro, fila doce. ¡Coge el balón chaval, que va para ti!

▶ Compañía: **Swing! Interactive** ▶ Fecha: **Diciembre** ▶ Género: **RPG**

Record Of Lodoss War

Cuando abrí los ojos me encontré ante un tipo con barbas blancas. ¿Qué querrá este? Perdona chaval, pero gracias a mí has vuelto a la vida. Si me acompañas, te ayudaré a recordar quién eres.

A los grandes aficionados al RPG y al manga se les va a hacer la boca agua: una de las series más conocidas (la han emitido en televisión) está a punto de aterrizar en nuestra consola en forma de juego de rol. Os hablamos de «Record of Lodoss War», que nos pondrá en la piel de un guerrero que tiene que liberar el territorio del mal, viajando por inhóspitos parajes en 3D desde una perspectiva isométrica (¿habéis jugado a «Diablo» en PC?).



EN UN PRINCIPIO, UN MAGO NOS INDICARÁ lo que debemos hacer, pero según avancemos aumentará nuestra habilidad y experiencia, y también hallaremos artilugios como armaduras, anillos o amuletos, que podremos colocar sobre nuestro personaje para hacerle más fuerte.

Además de usar la fuerza bruta, también aprenderemos a realizar conjuros de magia, y tendremos la ayuda de personajes secundarios, como el herrero, que reparará y aumentará el poder de las armas.

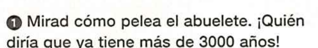
En nuestro viaje atravesaremos mazmorras y pasadizos con la ayuda de un mapa, luchando con multitud de criaturas asesinas, y si logramos completar las misiones asistiremos a secuencias animadas de puro lujo.

¿Queréis vivir esta aventura? Pues pronto estará a vuestro alcance. ■





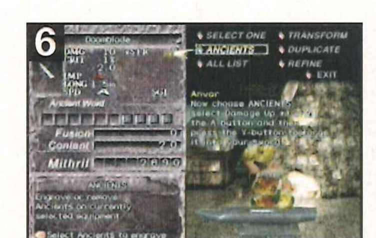




❶ Mirad cómo pelea el abuelete. ¡Quién diría que ya tiene más de 3000 años!
❷ Al completar misiones aparecerán unas secuencias dignas del mismísimo Spielberg.
❸ Conversaremos con más de un bicho raro. En la beta, los textos están en inglés...









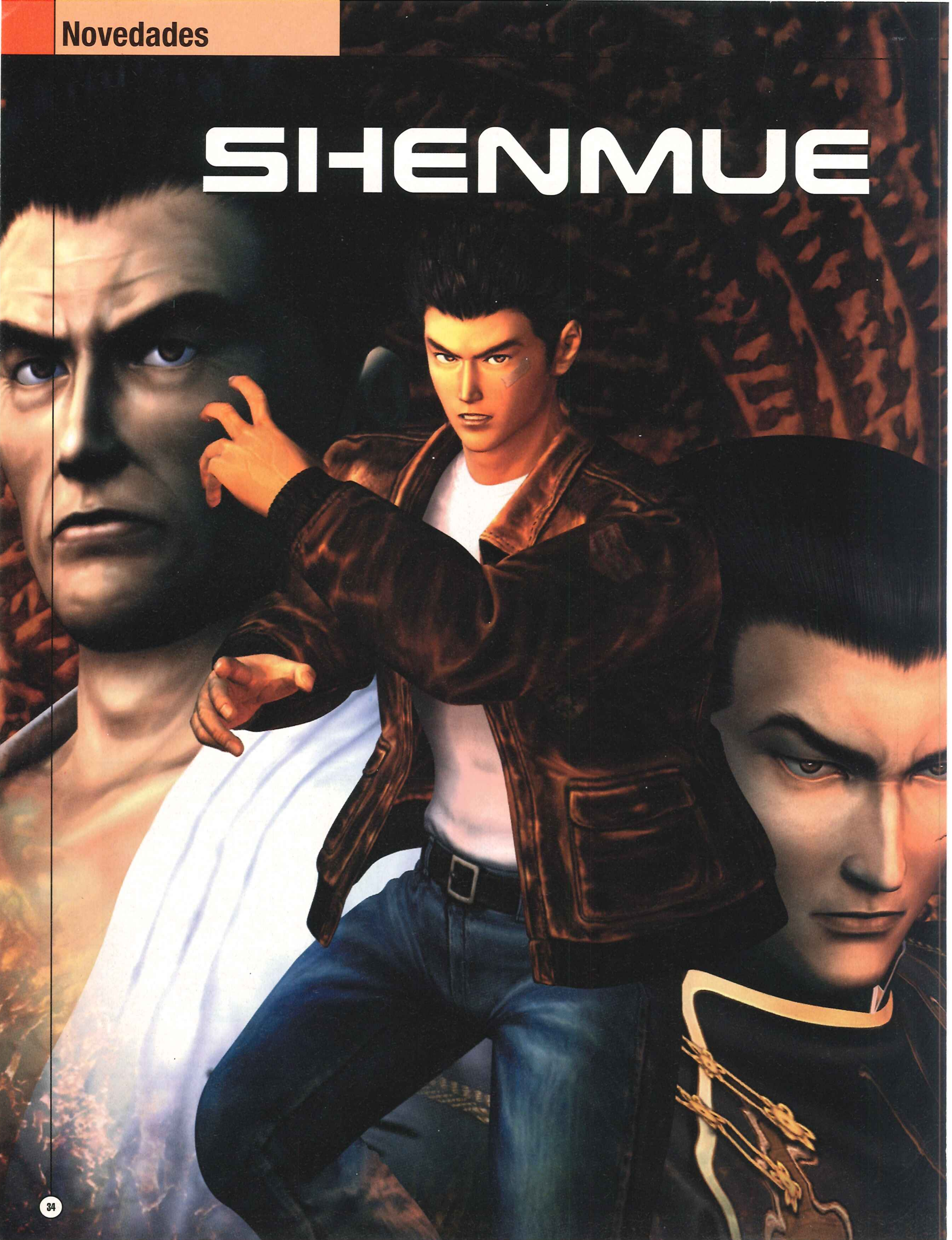
❹ Una vista del inventario. Habrá sitio para casi todo, pero ¿dónde coloco el abrelatas?
❺ Vaya, una puerta que está bloqueada. Tendré que hacerle una visita al mago, a ver si me él me sopla cómo pasar por ella.
❻ Aquí el herrero, currando para que mi espada sea como la de Conan. ¡Y como es amigo me hace unas rebajas buenísimas!
❼ Oye majete, ¿dónde vas con ese pedazo de hacha? ¿Es que no te das cuenta de que estoy liadísimo salvando el mundo?

LAS CLAVES

BASADO EN EL MANGA. Viendo de dónde proviene la idea, tiene muchas posibilidades de triunfar. A ver si toman nota del asunto y se deciden a convertir más pelis y series manga a juegos para nuestra Dreamcast.

LA ATMÓSFERA IDEAL. Buena ambientación gráfica y una banda sonora de calidad harán las delicias de los seguidores del género. Ya no habrá que tener ordenador para acceder a un juego de estas características.

FÁCILES MOVIMIENTOS. Si no lo vemos claro, podremos hablar para encontrar pistas que nos dejen seguir adelante. En la beta de Preview los textos venían en inglés. ¿Los traducirán?


SHENMUE

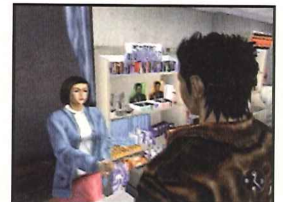
Algunos juegos se acercan al límite entre realidad y ficción. «Shenmue» es **el primero que lo cruza.**

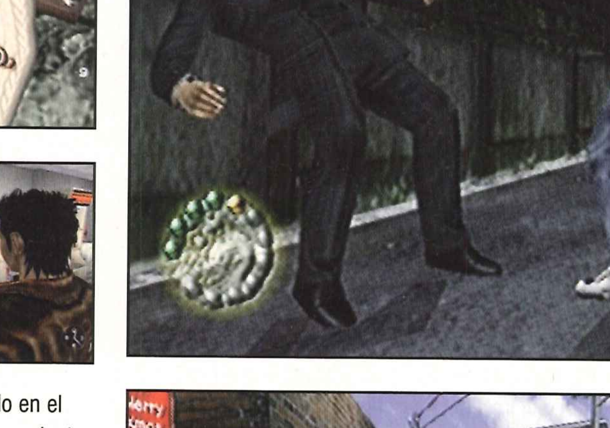






- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Compañía: **AM2** *www.sega-rd2.com*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **SÍ (80 bloques de memoria)**
- Internet: **SÍ**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **INGLÉS**





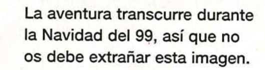
Todas las expectativas que Dreamcast había despertado para este último tramo del año están cumpliéndose. La consola se encuentra en un período de madurez, y su catálogo de juegos lo está notando tanto en la cantidad (no tenéis más que contar las de novedades de este mes), como en la calidad de los títulos que llegan (¿acaso otra consola puede ofrecer a sus usuarios los duelos online de «Quake III Arena», o un juego tan original como es «Jet Set Radio»?).

Sin embargo, el título que ha permanecido siempre en el horizonte ha sido «Shenmue», que llega a España convertido en el mejor ejemplo del excelente momento que está viviendo la máquina de Sega.

HAN SIDO YA MUCHAS LAS PÁGINAS que hemos escrito sobre el juego de Yu Suzuki usando el tiempo futuro, así que ahora que por fin podemos escribir en presente vamos a intentar la difícil tarea de plasmar en unas pocas líneas la que es una experiencia única, que se prolonga a lo largo de tres GD-Rom.

Desde el primer minuto de partida notamos que acabamos de entrar en un juego diferente a los demás por el increíble grado de ▶▶



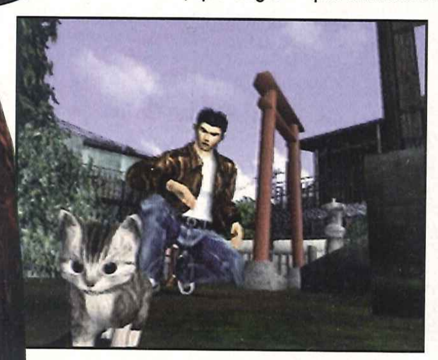


La aventura transcurre durante la Navidad del 99, así que no os debe extrañar esta imagen.



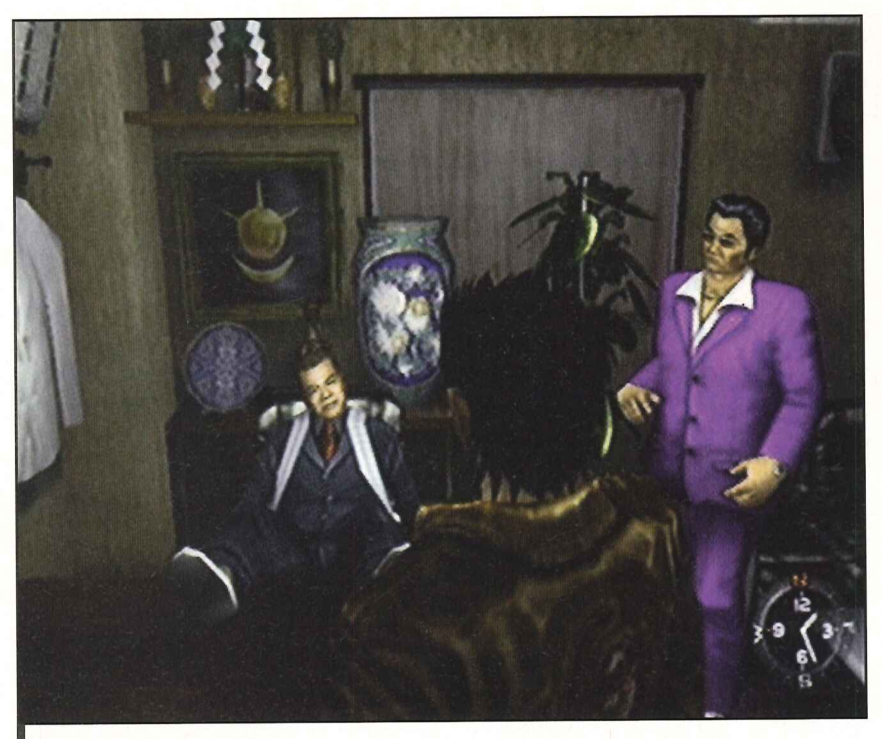
La cámara que sigue la acción utiliza técnicas cinematográficas, como tomas en picado, travelling o primeros planos como el de esta imagen. Con ello el desarrollo se parece más al de una película que al de un videojuego.











La ambientación de las casas en las que entramos es una pasada. ¿Esto es «Shenmue» o una escena de "El Padrino"?

realismo que nos ofrece a todos los niveles.

El argumento, sin ir más lejos, se aparta de lo que es habitual en el género. Aquí ni intervienen fenómenos fantásticos, ni el personaje tiene ningún tipo de poder sobrenatural. Ryo Hazuki es un chico normal y corriente, y que un buen día, cuando regresa a casa, pasa por el mal trago de ver cómo un hombre se carga a su padre tras forzarle a que le de un misterioso espejo.

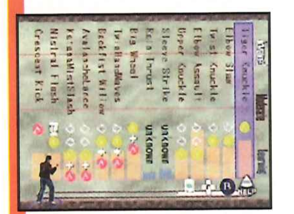
ENTONCES COMIENZA UNA INVESTIGACIÓN para resolver una trama digna de una película de cine negro y, una vez más, no podemos



recurrir a oráculos, magos o hadas que nos ayuden. Tenemos que patearnos las calles, lo mismo hablando con un vendedor de perritos calientes, que jugando una partida de billar con unos tipos dentro de un bar.

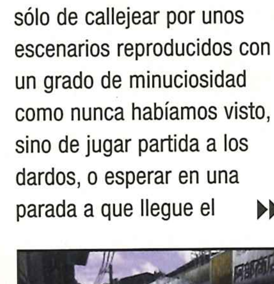
Y lo grande de este juego es que podemos hacer casi todo lo que hacemos en la vida real. No os hablamos sólo de callejear por unos escenarios reproducidos con un grado de minuciosidad como nunca habíamos visto, sino de jugar partida a los dardos, o esperar en una parada a que llegue el

ESCUELA DE ARTES MARCIALES HAZUKI





Los movimientos del modo Free Battle no son siempre los mismos, sino que Ryo va aprendiendo nuevos golpes a lo largo de toda la partida. Para llegar a dominarlos tiene que entrenar fuerte en una especie de gimnasio de artes marciales que hay junto a su casa.



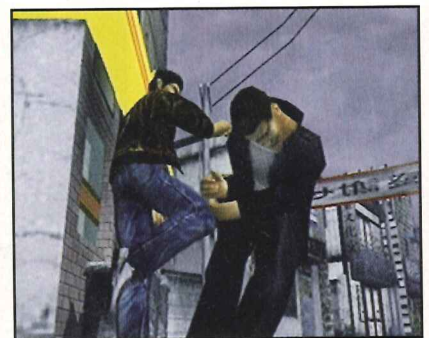


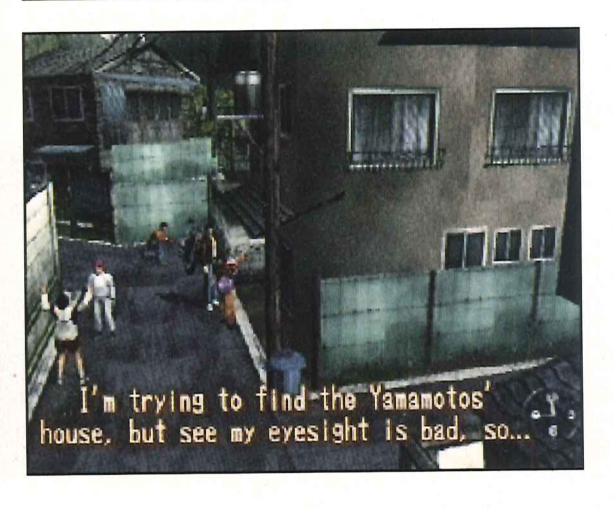
Los rasgos de los personajes están perfectamente hechos. Mueven los labios al hablar, ¡y los hay llenos de arrugas!



¿Os apetece echar una partida de billar? Los minijuegos de «Shenmue» siempre vienen bien para distraerse un rato.







No es que Ryo vaya a comprarse una merlucita para cenar, pero sí que tiene que hablar con todos los personajes para buscar pistas.


Este tipo tan feo es uno de los personajes clave de la aventura, pero no hace su aparición hasta bien entrado el segundo disco.

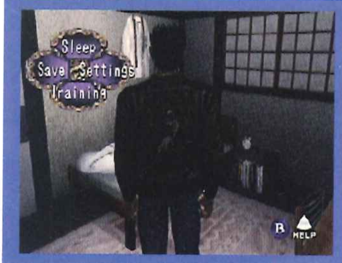
▶▶ autobús. Pero ojo, que este "jugar a vivir" puede que le resulte aburrido a quien se acerque al juego pensando que encontrará la misma acción que en una aventura normal y corriente, en la que los encuentros con enemigos son frecuentes.

Por eso queremos que os quede muy claro que es un concepto de juego diferente, tan real que puede llegar a disgustar si no se entiende bien. Incluso os adelantamos que éste es primer capítulo de una serie más larga, así que ¡la trama no se resuelve al final del tercer disco!

COMO OS DIJIMOS EL MES PASADO, la labor principal del juego consiste en investigar, hablando con otros personajes y buscando pistas que nos acerquen al hombre que mató a nuestro padre. La tarea es enorme, porque «Shenmue» está habitado por centenares de personas con vida propia.

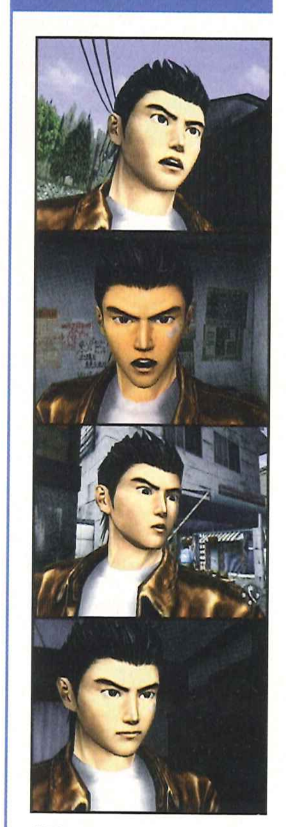
Atrás quedan los tiempos en los que los secundarios permanecían "atados" a una zona concreta del mapeado. Aquí no hay más que entrar en una calle cualquiera del juego para descubrir una escena como la que podéis ver ahora mismo si miráis por la ventana de vuestra casa: gente que va y viene, coches que pasan, tiendas abiertas o cerradas según la hora que sea, etc. Y es en esa "jungla virtual", ajena a la situación personal de ▶▶

LA HABITACIÓN, PUNTO IMPORTANTE



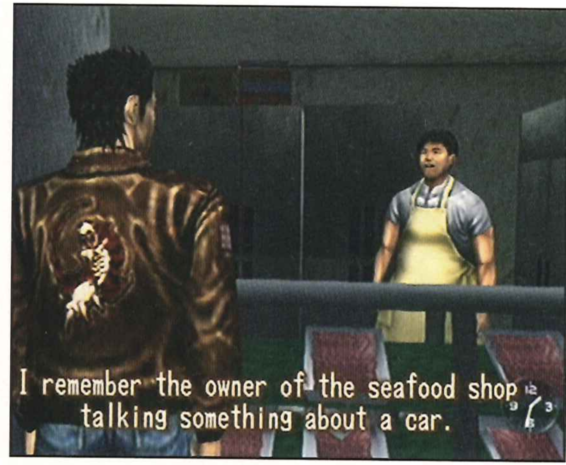
La habitación de Ryo es uno de los lugares que tenemos que visitar de forma casi constante. En ella podemos salvar la partida, decidir qué movimientos queremos entrenar, configurar algunas opciones y, por supuesto, dormir para esperar a que llegue el día siguiente (pero sólo podemos hacerlo a partir de las ocho de la tarde).

MIRA QUÉ GESTOS


Si bien cualquier apartado técnico que analicemos nos ofrece un brillo deslumbrante, uno de los que más nos ha gustado ha sido la capacidad de expresar con gestos su estado de ánimo que tiene Ryo. Nunca se había visto un personaje que mostrara de esta forma sus emociones.


Vaya, esta tienda está cerrada. Tendremos que esperar a que pasen unas horas y la abran.






Si se llega a caer la linterna, los guardias nos hubieran pillado. ¡Bien hecho Ryo!

Como en toda aventura, aquí también descubrimos algunos secretos en los escenarios.

TU PASAPORTE



Además de los tres GD Rom en los que se divide la aventura, en la caja de «Shenmue» tenemos un cuarto disco llamado «Shenmue Passport» (¡por el precio de un juego normal!). Con este disco podemos seguir un tutorial, ver las secuencias de video que ya hayan aparecido en el juego, escuchar la banda sonora, y entrar en Internet para ver los rankings y el tiempo de partida que nos queda por jugar.

▶▶ Ryo Hazuki, en la que debemos tratar de sacar la partida adelante.

Durante los momentos de investigación el control no nos ofrece mayor problema. Avanzamos con perspectiva en tercera persona, que puede pasar a ser subjetiva si queremos ver qué hay en un cajón, o mirar de cerca un objeto cualquiera.


Mal día para salir a investigar. Con este diluvio, y nosotros sin tener un paraguas a mano.

RYO SÓLO DEMUESTRA SU DOMINIO de las artes marciales cuando pasamos a uno de los modos de pelea (evidentemente, la búsqueda nos lleva a conocer a gente muy poco recomendable), ya que en ellos sí que podemos hacer algún ataque (de algo le tenía que servir haber el nacido en Hong Kong, ¿no?).

En el modo Quick Time Event, lo único que tenemos que hacer es pulsar el botón que aparece en pantalla lo más rápidamente posible. Si fallamos, la secuencia comienza de nuevo, así que tampoco son muy difíciles.

Donde las cosas se ponen más difíciles es en el modo Free Battle, porque aquí Yu Suzuki, recordando los días en que programaba «Virtua Fighter», nos regala unos combates en los que Ryo goza de la misma libertad de movimientos que en un juego de lucha. Además, nuestra gama de golpes no es la misma durante todo el juego, sino que Ryo puede ir aumentando su repertorio a medida que avanzamos, entrenando movimientos nuevos en una especie de gimnasio junto a su casa.

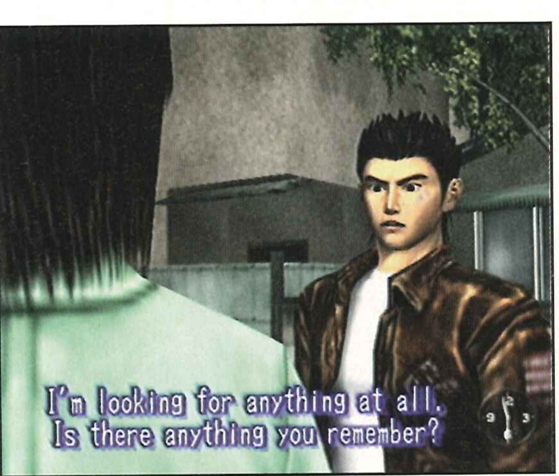
Pero si el desarrollo de «Shenmue» siempre nos reserva alguna sorpresa, su apartado gráfico descubre todas sus cartas desde el inicio, confirmándose como el juego de mayor calidad ▶▶





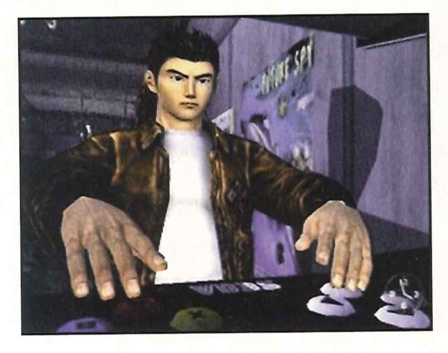



En esta secuencia, Ryo tiene que avanzar sin que le vean. ¿Quién quiere «Metal Gear»?






Persecución el modo Quick Time Event. Como no seamos rápidos, nos la pegamos.







Las pistas que nos da el juego son bastante claras. Aquí nos "soplan" con quién hablar.

EXAMINANDO LOS OBJETOS



Una calculadora, un par de bolis y una grabadora. ¿Qué pasa, que Ryo se va a ir a un examen o qué?



En nuestra casa tenemos una Saturn y podemos conseguir juegos en el sorteo de un supermercado.



El modo en primera persona se hace muy útil cuando tenemos que hacer una llamada de teléfono.



Este Ryo es un poco cotilla. ¿Quién le ha dado permiso para abrir los cajones y fisgar lo que hay dentro?

▶▶ técnica de la historia.

Esta afirmación tan contundente no es gratuita, sino que la hacemos tras disfrutar, por ejemplo, de una inagotable diversidad en los personajes, cada uno con texturas faciales diferentes, que mueven los labios al hablar y expresan su estado de ánimo de una forma nunca vista. Y esta calidad hay que trasladarla también a los magníficos escenarios, tan cuidados en el aspecto exterior de los edificios como en los detalles que adornan cada habitación en la que entramos.

Aspectos tan grandiosos como los sueños y flashback que salpican la partida, los cambios de clima, o el paso de las horas, que afecta al ritmo de vida que mantienen los habitantes del juego (horarios de tiendas, noches y días etc.), y que también es posible comprobar en el reloj de pulsera de Ryo (¡incluso podemos iluminar su esfera con un botón del mando!), lo único que hacen es completar un panorama que sólo se puede calificar de absolutamente genial.

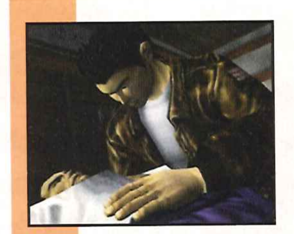
NO PODEMOS TERMINAR EL COMENTARIO sin tocar el tema de su no traducción al castellano, ni siquiera con subtítulos, que se convierte en el único punto negro de «Shenmue». Quizá más de uno se haya sorprendido porque no le hayamos dado un diez que, sin duda, se merece más que ningún otro juego, porque juzgado aisladamente nadie discute que se trata de una obra maestra de la programación.

Sin embargo, creemos que una aventura de este tipo no puede desvincularse de las personas que la van a jugar, y comprender los diálogos es una necesidad fundamental para que la puedan saborear en toda su magnitud. De ahí que la nota final sea "sólo" un nueve.

Pese los problemas con el inglés, si sois unos amantes de los videojuegos, no nos resistimos a recomendaros que hagáis un esfuerzo y os lo compréis, porque es una experiencia memorable. La decisión final es vuestra, pero sería una pena que os quedaseis sin el juego más impresionante que se ha creado hasta la fecha. ■



CLAMA VENGANZA



Ryo se pasa todo el juego buscando al asesino de su padre, pero lo que quizá no todos sabéis es que estamos ante el primer capítulo de una serie, así que, hasta que Yu Suzuki programe las siguientes entregas, nos quedamos sin resolver el misterio.



▲ Nos encanta: El impresionante realismo de los personajes y los escenarios, los modos de batalla, los minijuegos... ¡nos gusta todo!

▼ Podía haberse mejorado: La traducción es lo primero que se nos ocurre. Es posible que jugar a la realidad le resulte aburrido a quien no entienda el concepto.

Valoración

No hay otro juego que iguale el nivel técnico de «Shenmue». Su desarrollo es casi real, pero el idioma le resta el puntito para el diez.





JET SET RADIO

Sintoniza tu emisora favorita, coge tus botes de spray, **¡y a decorar la ciudad con tus graffiti!**

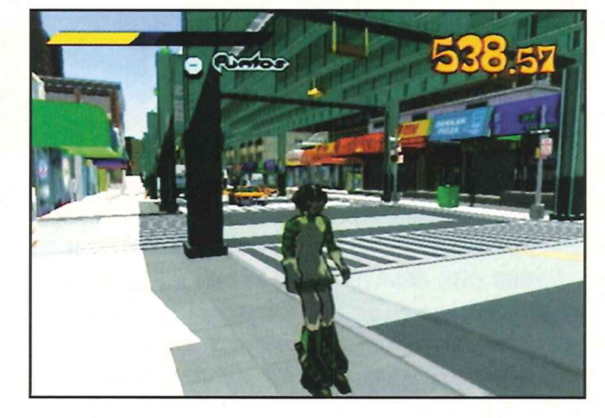






Los graffiti pueden ser normales, grandes o muy grandes, y de su tamaño depende que necesitemos más o menos botes de pintura. Para pintarlos, hay que copiar los movimientos que salen en pantalla.

- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Compañía: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **SÍ (4 bloques de memoria)**
- Internet: **SÍ**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**





Como diría Tony Hawk, toda superficie es patinable. Esta pared tan lisita es una gozada.

Cogiendo un poco de práctica, hasta podemos engancharnos a los coches que pasan.

Puede que penséis que nos repetimos más que un bocata de sardinas, pero estamos seguros de que cualquiera que vea los lanzamientos de Sega para nuestra consola, sabe perfectamente por qué insistimos en la originalidad de los juegos que nos están lloviendo en el último tramo del año. Es un aspecto que, además, viene unido a una diversión como ninguna otra consola ofrece actualmente.

Dentro de este "diluvio", «Jet Set Radio» sobresale como una pieza clave del concepto de diversión total. Definirlo en breves palabras no es difícil: se trata de un juego de acción en el que sus protagonistas son unos patinadores especialistas en el arte del graffiti, amantes de la música más marchosa y de darle caña a la policía que los quiere "trincar". Ahora bien, decir por qué el juego es la caña, sí resulta un pelín más complicado.

Que quede claro que no es un juego deportivo, pese a que nuestras correrías las realizamos sobre patines: aunque tiene casi todos los elementos de un simulador, «Jet Set Radio» va mucho más allá, y con una historia clara y ajustada en todas las misiones, nos zambulle de lleno en el juego de acción más divertido de Dreamcast.

TODO TRANSCURRE EN UNA CIUDAD que podría ser Tokyo en un futuro cercano, y que se llama Tokyoto. Sus calles están habitadas por bandas callejeras de jóvenes que se sienten oprimidos por el sistema, usan los graffiti como señal de su rebeldía, y se han declarado en pie de guerra contra el orden establecido (¡lo bien que nos hemos quedado después de escribir toda la frasecita!).

El caso es que a nosotros nos toca liderar una de esas bandas para imponernos sobre las demás. ¿Cómo? Pues superando un montón de misiones por los barrios de la ciudad. Estas pruebas consisten básicamente en decorar todas las paredes ▶▶



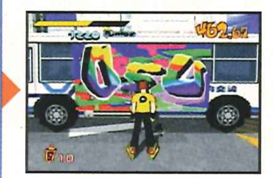
SI DALÍ HUBIERA TENIDO ESTO...



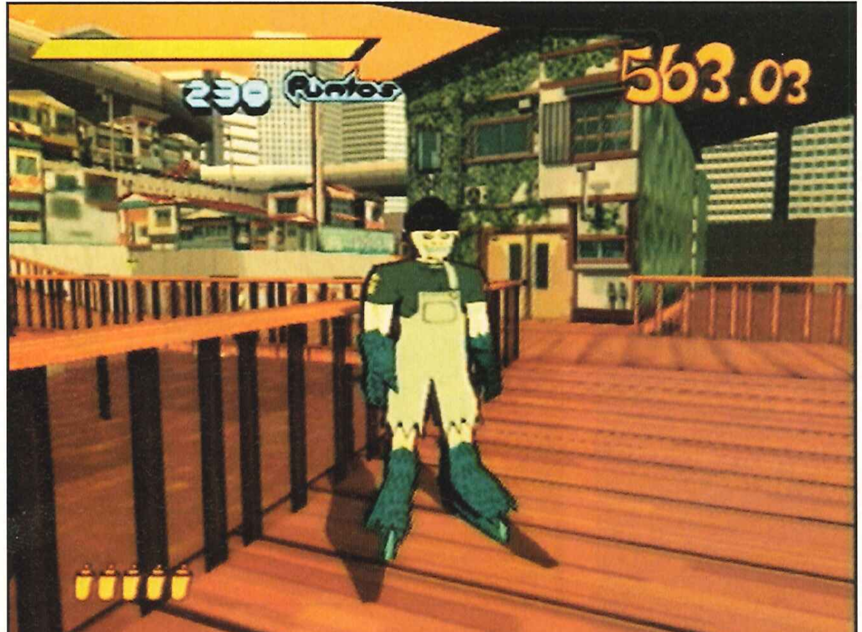
Una divertida forma de personalizar nuestras aventuras consiste en crear nuestros propios graffiti. Es de lo más sencillo, con un montonazo de opciones para hacer maravillas.



Elegimos su tamaño, el texto, la forma de las letras o su textura y su visualización. También el fondo, sus colores y texturas... Al final, aquí hasta el más torpe es un artista...



Una vez creado, podemos mostrarlo al resto del mundo a través de la página web del juego. ¡Que los demás vean lo que somos capaces de hacer con un poco de pintura!



Este tío es de una de nuestras bandas rivales, pero si lo hacemos bien, conseguiremos que entre en nuestra banda.



En el barrio comercial de Tokyoto el grado de realismo es enorme. Es de noche y todo está lleno de luces de neón y publicidad... ¡de Sega!







DJ Professor K es el locutor de la emisora "Jet Set Radio", que nos narra las últimas noticias de la ciudad, nos plantea las nuevas misiones y, sobre todo, nos pone las canciones más cañeras.



La policía no se lo piensa dos veces a la hora de detenernos. ¡Ese perro sabe dónde morder!

▶▶ con nuestros graffiti, ocultando los de las bandas rivales y evitando a la poli, que no se corta un pelo a la hora de atacarnos con las duras fuerzas antidisturbios. Con el avance se nos van uniendo colegas a la banda, añadiéndose así al plantel de personajes controlables. Y todo, claro, sin quitarnos nuestros patines en línea.

Si alguno pensaba que patinar es difícil, ahora con «Jet Set Radio» cambiará de opinión, porque aquí resulta de lo más sencillo. Usamos el joystick analógico y tres botones: uno para pintar, otro para saltar, y uno más para correr. Parece poco, pero es que no necesitamos más para realizar piruetas extraordinarias. Es uno de los controles más ajustados y asequibles que os podéis imaginar, en la misma línea de «Virtua Tennis» (los que





lo tienen ya saben a qué nos referimos), pero con skaters.

A TODO ESTO, SEGA HA SABIDO DARLE un aspecto para quitarse el sombrero, para dejar la boca abierta y desencajada al que lo ve por primera vez (y no es broma).

Desde el día en que se crearon los videojuegos, sus programadores han tratado de conseguir unos gráficos 3D cada vez más realistas. Sin embargo, ahora llegan los genios de Sega y pasan absolutamente de todas las tendencias, diseñando a los personajes en planísimas 2D, como acabados de salir de las páginas de un manga. También les han dado un sombreado real (cambia en función de los focos de luz), junto a un efecto que marca más sus contornos, y unas animaciones casi perfectas. ¡El resultado es formidable!

Pero es que además estos chicos saltan, corren y casi vuelan por unos escenarios en 3D relativamente grandes y también muy impactantes, que contribuyen a la gozada visual que supone el juego.

Su nivel de detalle es alto, y tienen unas texturas en colores planos de lo más ▶▶

ARTE CIUDADANO





Casi todas las paredes y suelos de Tokyoto pueden llevar el sello de nuestra banda. Podemos pintar todos los sitios donde veamos una flecha verde o roja (ésta es obligatoria para cumplir la misión).

HACIENDO GRINDS







En cuanto hemos cogido un poco de velocidad, podemos hacer un grind en casi cualquier cosa que sea alargada. Vallas, barandillas, tendederos, el borde de edificios, o incluso los cables eléctricos. Y sin hacer alardes de control. Es tan sencillo como enfilar el sitio, correr, saltar sobre él... y ya nos deslizamos como verdaderos profesionales con unas animaciones de infarto.





¿TE QUIERES UNIR A MÍ?



A veces (normalmente, tras peleas con bandas rivales) vienen nuevos personajes a retarnos a un duelo.



Si conseguimos imitar sus piruetas y movimientos se unen a nuestra banda. ¡Y ya podemos seleccionarlo!

▶▶ cuidadas, sin que se aprecie ni un defecto técnico (niebla en los horizontes, o el odioso efecto "popping").

Y NO SE PUEDE HABLAR DE «JET SET RADIO» sin hacerlo de su música. Todo el hilo argumental del juego está perfectamente enlazado con las charlas que nos da el DJ Professor K, un locutor psicodélico que es la estrella de una emisora pirata que se llama, ¿alguien lo sabe?, "Jet Set Radio". La música que emite mezcla hip-hop, funky, tecno y algo de rock & roll; un sonido de lujo que no para y ambienta la acción como si fuera un video-clip. Se trata una de las bandas sonoras mejor integradas en un juego, que unida a las que acabamos de disfrutar en "Space Channel 5" o «MSR», hacen que jugar suene a gloria últimamente.

Por último, y para los que se sientan artistas, «Jet Set Radio» incluye un completo programa con el que editar nuestro propio graffiti, y así utilizarlos luego en el juego.

Además, una vez que lo hemos diseñado, podemos dejarlo en la red, o bajarnos las creaciones de los demás jugones entrando en la web del juego. Es una guinda de lujo para un juegazo de lujo.

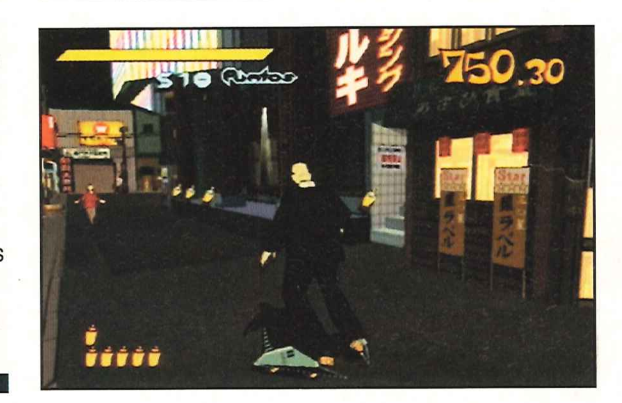
Para terminar esta líneas, sólo podemos avisar de que «Jet Set Radio» es de lo más divertido, adictivo y original de los últimos meses. Ahora miraremos con otros ojos al bote de desodorante. ■



La barra amarilla mide nuestra vida. ¡Eh, cuidado con la porra!



¡Qué fondos, qué fondos! ¡Y sin una sola gota de niebla!



JÓVENES PATINADORES, PERO SOBRADAMENTE ENTRENADOS



BEAT: Es nuestro primer personaje y a sus 17 años es un hachita. Le gusta el punk, así que colecciona discos.



GUM: Como Beat, tiene 17 años y además mide lo mismo que él. De carácter cambiante, adora los chicles.



COMBO: Este gigantón de 23 años no va a ningún lado sin su "loro". Con esos puños, mejor que no se enfade.



CORN: Es un pequeño genio de 16 años, pero el problema es que cree que su inteligencia reside en su gorra.



PLUG: Un cachitas de moda, amante del buen rock & roll, que nunca dice no a una buena pelea de bandas.



REKO: Una chica callada con una piel blanca como una sábana lavada con Ariel. Es la "siniestra" del plantel.



CODE: Este larguirucho adora las palomitas de maíz y tiene muy malas pulgas. Hace puzzles a escondidas.



NUTS: Este bombón patina con mucho garbo y le encanta la fruta, sobre todo las peras. Igual que a nosotros...

▲ **Nos encanta:** Su sorprendente aspecto, mezcla de 2D y 3D. Un control sencillo y superefectivo. Diversión y adicción seguras, ¡y qué pedazo de banda sonora!

▼ **Podía haberse mejorado:** Por buscar algún defecto, quizá le falte un modo multijugador.

Valoración

Una gran joya de la programación, que garantiza muchísimas horas de diversión y acción frenética. Una nueva obra maestra.



QUAKE III ARENA

Sí, señor juez, **le disparé con una recortada,** pero lo hice en defensa propia; mírelo usted y pruebe, pruebe…

- Tipo de juego: **SHOOTER**
- Compañía: **ID SOFTWARE** *www.idsoftware.com*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **SÍ (25 bloques de memoria)**
- Internet: **SÍ**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Se llama Dreamcast y nació con una clara vocación: permitir a todos los consoleros del mundo jugar juntos a través de Internet. Para lograrlo ha hincado codos como el que más, tuvo un examen parcial hace meses con «ChuChu Rocket!», que aprobó con buena nota, y este mes ha llegado el momento de pasar su examen final. Como es así de valiente, se preguntó: "¿cuál es el título online de más éxito en el mundo?". La respuesta era definitiva: «Quake III Arena», y no se lo pensó ni un segundo...

Los que se han estrujado las meninges han sido los chicos de ID Software, que han hecho una conversión espectacular. Porque hablar de «Quake III» para PC es hacerlo de los equipos de gama alta, de Pentium III con 18 Megas de memoria Ram y una tarjeta gráfica de 32 Megas. A poco que sepamos de informática, esto suena a toda una pasta invertida.



Las texturas de «QIIIA» son una prueba de fuego a nivel gráfico. ¿Os habéis fijado en los detalles de estos relieves?

PUES «Q3A» YA CORRE, CASI VUELA en Dreamcast, gráficamente es un calco, conserva toda la diversión, y ni qué decir tiene que sale por un precio mucho menor.

Lo que nos espera es fácil de explicar: elegimos uno de los muchos personajes y nos lanzamos con vista subjetiva a un escenario, o "arena", laberíntico en el que nos vamos encontrando armas, munición y, por supuesto, a nuestros enemigos. Aquí dentro nuestro objetivo es ir acumulando victorias, para anotarnos el mayor número de víctimas que podamos.

Mucho más complicado es describir la experiencia que supone jugarlo. Porque «Quake III» ofrece acción en estado puro, un juego que parte de una idea tan simple como correr y disparar, ▶▶





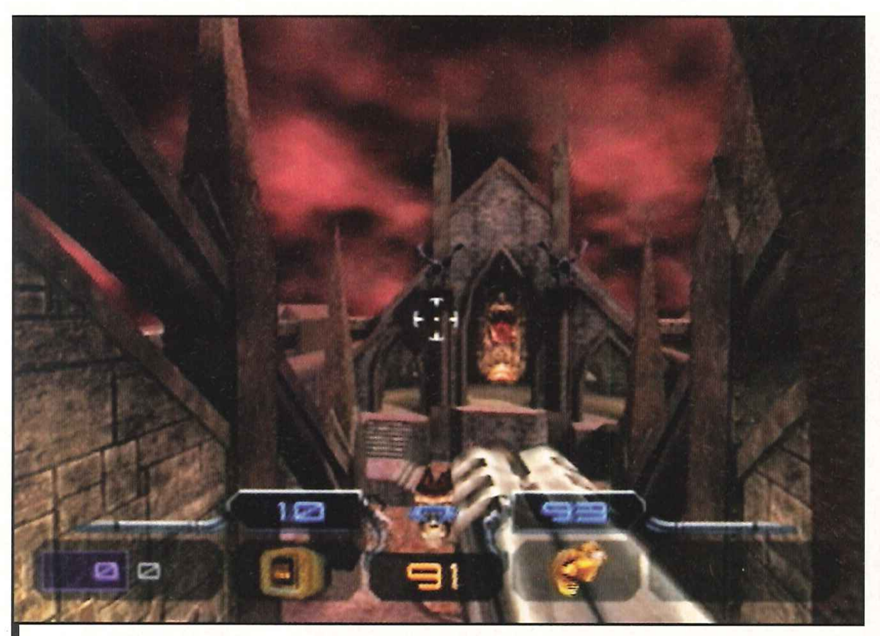
Todos los textos de «Quake III Arena», tanto en los menús como en los mensajes del servidor en el juego online, están traducidos al castellano, y además resultan bastante cachondos. Mirad éste, que dice "Anarki se ha comido el cohete de Osukaru". No te digo…



Cada vez que recibimos un castañazo la sangre nos nubla la mirada. ¡Cuidado, que esto salpica y la mancha no sale!





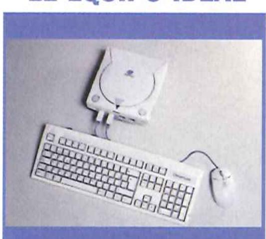


La Catedral del Horror es uno de los escenarios más sobrecogedores del juego. No sólo por su arquitectura, o las gárgolas, sino en general por la atmósfera que nos ofrece. El lugar ideal para morir. O mejor, para matar.



¡No corras majete, que te voy a enseñar lo que vale un peine!

EL EQUIPO IDEAL



El control de «Quake III Arena» supone un cierto hándicap a la hora de jugar, pues es lo que peor ha soportado la conversión a Dreamcast. No porque sea malo, sino porque controlar la gran cantidad de acciones con el mando de la consola es todo un reto, sólo apto para habilidosos. Menos mal que ya tenemos en el mercado el estupendo ratón de Dreamcast (vale 4.990 pelas). En cuanto nos acostumbramos a él y al teclado, todo corre que da gloria. ¡Que tiemble el mundo !

▶▶ pero que no necesita más para tenernos enganchados durante horas, pues tiene un poder de adicción enorme.

Sus ingredientes lo hacen perfecto para jugar online: partidas cortas, a un número de muertes, en las que todo invitado es bien recibido... ¡a tiro limpio, por supuesto!

Su éxito hay que buscarlo en su velocidad y en la casi total ausencia de "lag" (el tiempo que pasa desde que presionamos un botón hasta ver su efecto en pantalla), que nosotros hemos podido comprobar jugando contra los testeadores de Sega.

Además, en cada sala de juego hay un indicador de la velocidad de conexión, así que disfrutamos de la gran ventaja de poder buscar salas con velocidad óptima.

Para mantener su calidad, en los duelos de Dreamcast sólo participa un máximo de cuatro jugadores (en PC pueden ser más), pero sigue siendo más que suficiente para pasárnoslo bomba.

Además, «Quake III» no conoce ninguna frontera, porque desde ahora mismo podemos conectarnos con los servidores americanos, y cuando salga en Japón también jugaremos contra los nipones. Incluso más adelante nos enfrentaremos a la gente de PC que instale en su ordenador el parche correspondiente. ¡Vaya lujo!

TENIENDO CLARO QUE «QUAKE III ARENA» es ante todo un juego online, nuestra versión también nos permite jugar individualmente duelos de dificultad progresiva, con la inteligencia artificial de nuestros enemigos muy bien ajustada. También podemos jugar a pantalla partida con ▶▶

ESCENARIOS CASI REALES



La belleza de las "arenas" donde tienen lugar los duelos es tan espectacular como en el PC.



Además, todas las localizaciones están llenas de efectos de luz o incluso ciertos objetos móviles.

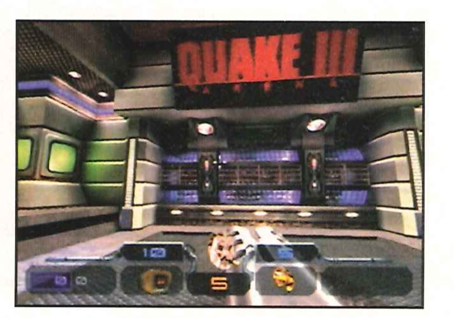


Si queréis ver niebla, tendréis que asomaros a la ventana, porque en «Q3A» no hay ni una sola gota.









EL JUEGO ONLINE SE GRADÚA EN DREAMCAST

Jugar online con «QIIIA» es muy sencillo, así que solo tenemos que tener cuidado de que nuestra factura telefónica no se dispare, que para disparar ya estamos nosotros. Seleccionamos "juego online", una vez conectados le damos nuestra contraseña en Dreamarena, e inmediatamente tenemos a nuestra disposición una gran lista de salas de juego. Buscamos entonces una en la que haya una partida en marcha, y a jugar. Incluso podemos hablar con los otros, pero tened mucho cuidado, que mientras escribimos quedamos a merced de sus tiros.









La acción en primera persona tiene en «Quake III Arena» su principal representante. No vais a poder parar de jugar.

▶▶ otros tres jugadores, aunque la calidad gráfica es un pelín menor, y las arenas son más reducidas. Pero es un buen sustitutivo si no nos apetece jugar en red y nos entran ganas de juerga.

LA CONVERSIÓN TIENE UN NIVEL SUBLIME en la gran calidad de sus gráficos. Aparecen todas las arenas de PC, más cinco exclusivas, que nos ofrecen un grado de detalle alucinante, unas texturas jamás vistas en una consola, y una arquitectura de lujo. Vamos, que se han utilizado más polígonos que en un examen de geometría.

Y lo mejor es la velocidad a la que los mueve nuestra consola. Además, cuando vemos los soberbios efectos especiales, en los disparos, en la sangre chorreante (sí es muy violento), entonces los pelos se nos ponen como escarpias. Nunca antes una consola nos ofreció algo así.

Quizá el aspecto donde la conversión no parece del todo perfecta es el control. Si utilizamos el mismo que cualquier "quaker" de PC, con el teclado y el ratón de Dreamcast, nos parece tan bueno como el de PC. Pero si nos limitamos a jugar con el mando, mirar, movernos, y disparar se hace bastante complicado. Y si en estas condiciones nos atrevemos a jugar online, duraremos menos que Tamara en un conservatorio de música, aunque quizá sea cuestión de acostumbrarse…

Para redondear el juego, la cuidada banda sonora y los efectos de sonido de cada arma son un excelente apoyo para la acción.

En fin, que aunque jugar a «ChuChu Rocket!» en la red nos sigue pareciendo de lo más divertido, el despegue definitivo del juego online en Dreamcast se va a producir ahora con «Quake III Arena», y va a permitir que nuestra consola siga estando en la vanguardia del progreso. ■



También podemos jugar hasta cuatro jugadores en la misma pantalla, aunque en estas partidas tenemos que forzar un poco más la vista.





ARMAS Y ARMADURAS







Nuestro objetivo en el juego es disparar sin descanso, y por eso los escenarios están repletos de armas de todo tipo, con su munición correspondiente. Su poder de ataque varía, así que a menudo el que encuentra la más potente tiene todas las papeletas de ganar el combate. Claro, que ahí entra nuestra habilidad para escondernos…

▲ Nos encanta: Gráficamente es alucinante, y técnicamente corre que se las pela. Sus texturas, de lujo. Y el juego online, la caña.

▼ Podía haberse mejorado: Está pensado en exclusiva para el juego online, por lo que el modo individual es corto y un poco soso

Valoración

Jugar online a «Quake III Arena» con esta perfección es toda una experiencia. Un lujo sólo al alcance de nuestra consola.

10

KAO THE KANGAROO

El otro día echaron en la tele el último combate de Tyson, **¡y perdió por K.O contra un canguro!**



- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Compañía: **TITUS** *www.titusgames.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (4 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **INGLÉS**

El canguro Kao, al que ya conocisteis en el número pasado, trae a nuestra consola un título dirigido a todos los que no se afeitan todavía y quieren probar suerte en esto de los videojuegos. Partiendo de estas premisas, nos ofrece más de 20 fases sencillitas, pero la mar de entretenidas.

COMO ES HABITUAL EN EL GÉNERO, debemos saltar de una plataforma a otra, coger monedas para ganar vidas, salir de laberintos y fulminar enemigos. Además, algunas fases nos ponen al control de vehículos como un ala delta o una lancha motora, que hacen que el desarrollo sea muy movido.

Lo que sí os aseguramos es que los programadores le han puesto imaginación a los enemigos: hay tucanes, cuervos con paraguas, o tíos que llevan un pie metido en un cubo. ¿Qué os parece?

Un punto flojo de nuestro canguro es su escasez de ataques, porque puñetazos y coletazos nos parecen unos recursos bastante cortos.

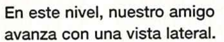
En cuanto a los gráficos, Kao atraviesa escenarios 3D lineales (sólo hay un camino a seguir), aunque variadillos, pero el aspecto de algunas fases se queda algo pobre.

Las dos únicas cámaras desde las que seguimos la acción a veces complican el control cuando tenemos que saltar de plataforma, porque no podemos medir bien la dirección y el impulso.

En conclusión, «Kao the Kangaroo» es un juego típico de plataformas, sin grandes pretensiones, y dirigido a un público novato. No se puede decir que esté al nivel de los grandes («Sonic Adventure» o «Rayman 2»), pero no deja de ofrecer buenos ratos. ■



El canguro Kao va siempre armado con un par de guantes de boxeo, y no por frío precisamente (menos todavía en esta fase llena de lava).

En este nivel, nuestro amigo avanza con una vista lateral.









El desarrollo del juego nos lleva a recorrer escenarios en 3D de lo más variado, aunque el camino venga ya fijado.

LOS VEHÍCULOS





Cuando Kao se cansa de dar saltos de plataforma en plataforma, se sube a vehículos como un ala delta, una lancha motora o una tabla de snowboard. Estos momentos son de lo más divertido del juego.

▲ **Nos encanta:** Las fases de los vehículos le dan variedad al juego. El protagonista es un canguro de lo más simpático.

▼ **Podía haberse mejorado:** El escaso arsenal de golpes del canguro. El juego de cámaras a veces dificulta el control.

Valoración

Un juego sólo para chavales que se estén iniciando. Si creéis que ya sois expertos, a lo mejor os parece demasiado simplón.



SILENT SCOPE

¿Han raptado al presidente? ¿y su vida depende de mí? Vaya, **me empieza a temblar el pulso...**

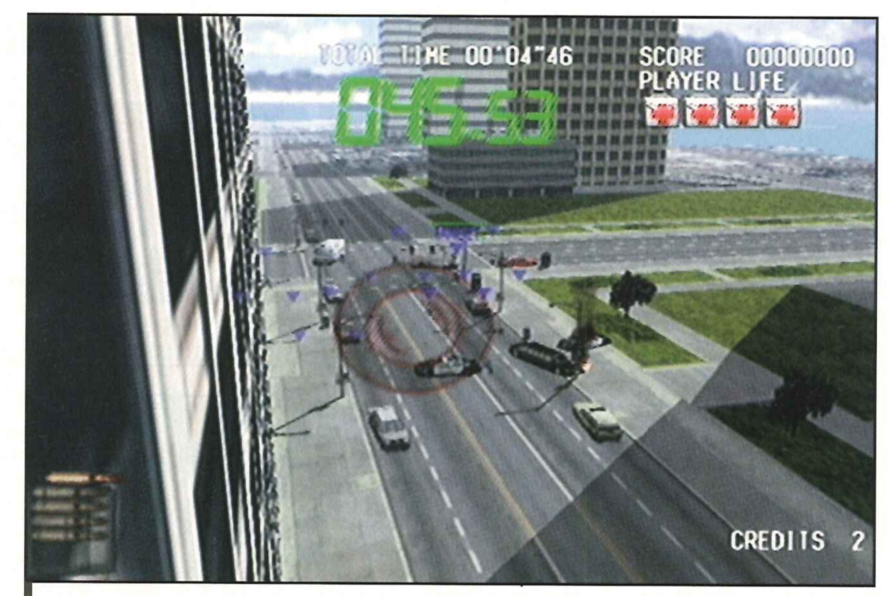


- Tipo de juego: **SHOOTER**
- Compañía: **KONAMI** *www.konami.com*
- Distribuidora: **KONAMI** *www.konami.com*
- Visual Memory: **SÍ (20 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

Esto de jugar con una Dreamcast nos obliga a mantener una doble vida. Por ejemplo, mirad lo que ocurre ahora con «Silent Scope». De cara al exterior, todo continúa su ritmo habitual: salir (mucho), trabajar (menos), ligar (un desastre), etc. Sin embargo, en cuanto nos quedamos a solas a nuestra habitación, todo cambia. Entonces nos vestimos de negro, sacamos el rifle con mira telescópica, y comenzamos nuestra vida como francotiradores.

YA TUVIMOS UN BUEN ENTRENAMIENTO en los salones recreativos, donde probamos la versión arcade, pero ahora podemos poner nuestra puntería al servicio de la diversión sin tener que movernos de nuestra casita.

Antes de nada, tiene que quedar claro que la versión doméstica de «Silent Scope» se juega únicamente con el mando. Por supuesto, no hay ni rastro del rifle que viene integrado en el mueble de la recreativa, pero lo peor es que el juego ni siquiera es compatible con la pistola de Dreamcast, que continúa acumulando polvo tras su excelente puesta en escena con «House of the Dead 2». En su descargo hay que ▶▶

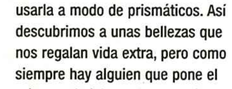


Acaba de comenzar el juego y ya andamos metidos en faena. Allí abajo hay movida, y como no creemos que el tráfico se haya parado porque esté Elle McPherson por allí, lo mejor será que preparemos nuestro rifle.



Toca luchar contra un jefe final, ¡y viene en avión! A ver quién acierta con tanto movimiento.

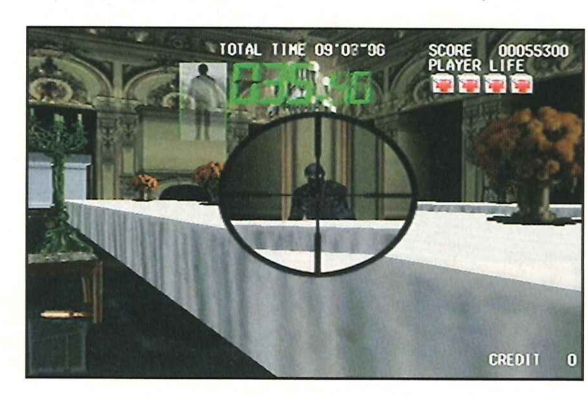
EL TIRADOR INDISCRETO



Lo de tener una mira telescópica está muy bien, porque además de apuntar a los enemigos, nos deja usarla a modo de prismáticos. Así descubrimos a unas bellezas que nos regalan vida extra, pero como siempre hay alguien que pone el grito en el cielo, podemos bajar el contenido sexual para que salgan más abrigaditas. Comparad estas dos imágenes: ¿cuál preferís?











Vale, disparar por la espalda no es muy elegante, pero las órdenes son las órdenes, ¿no?

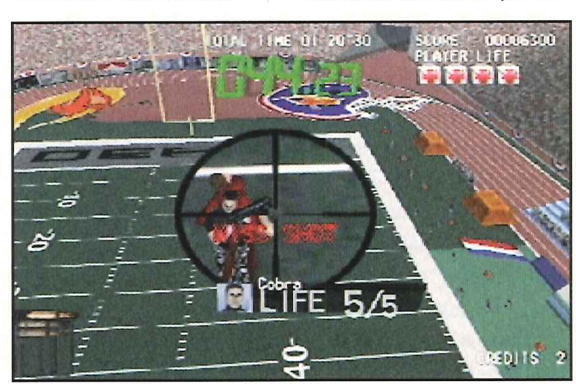




Aunque «Silent Scope» se hace un poco corto, podemos hacer algunos "trucos" para alargar su duración. El primero, claro, es subir el nivel de dificultad, para que nos cueste más llegar al final. Pero además se puede activar una opción que nos permite elegir a qué nivel queremos pasar en ciertos momentos de la partida. Así el desarrollo varía.

▶▶ decir que el control ha sido resuelto a la perfección, y que con los dos gatillos y el joystick basta y sobra para jugar cómodamente. Pero en fin, si exceptuamos esta clamorosa carencia de periféricos, «Silent Scope» se mantiene en la línea de excelentes conversiones a la que nuestra consola nos ha venido acostumbrando.

La mecánica de juego es similar a la que nos trajeron antes los zombies de Sega: el avance es automático, para que podamos fijar toda nuestra atención en llenarle el cuerpo de plomo a una banda de terroristas que ha secuestrado a la familia presidencial al completo. La gracia del asunto está en que tenemos que usar la mira telescópica de nuestro flamante rifle para apuntar a los objetivos que vemos a lo lejos, una técnica que se lleva a la práctica gracias a un efecto de zoom tan rápido como bien realizado.



EL JUEGO NOS LLEVA A RECORRER escenarios de diseño desigual. La acción comienza con un tiroteo en medio de la calle, sigue con una persecución en plena autopista, o dentro de un estadio abarrotado de gente, y nos conduce directamente al interior de la mansión que sirve de cuartel general de los terroristas. Momentos como la luz que producen las bengalas en la noche, ▶▶



Con tanta gente mirándonos, como fallemos el tiro vamos a ser el hazmerreír del país.



Perdone joven, pero me parece que usted no estaba invitado a la cena. ¿Se las pira o disparo?

CAMPO DE TIRO



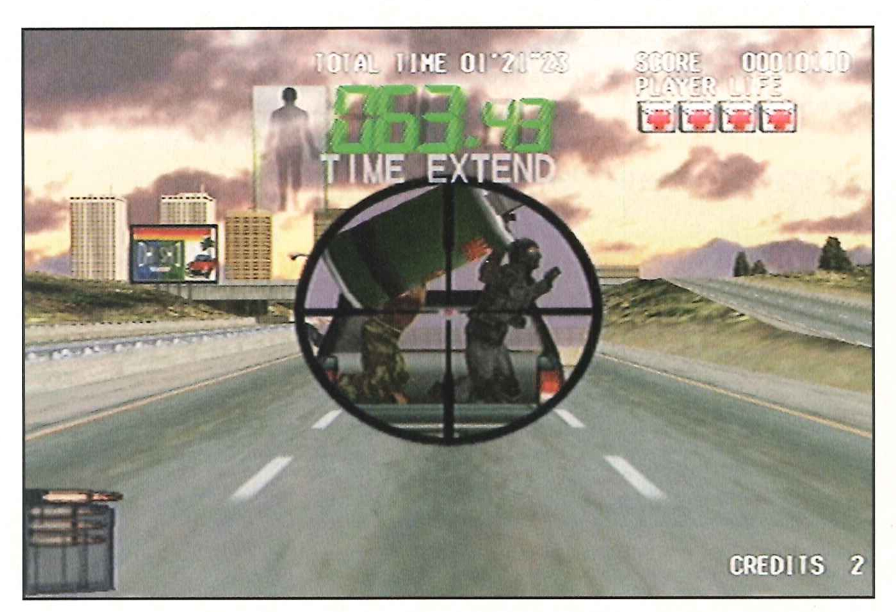


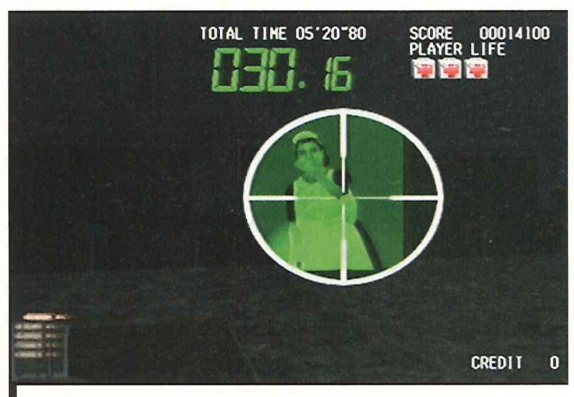


Aunque el modo historia es el que se acapara el interés del juego, también podemos probar otras opciones que nos permiten afinar nuestra puntería con diversos blancos, tanto fijos como móviles. Es una buena forma de entrenar antes de pasar a la acción.



En la fase de la persecución, tenemos que disparar desde un coche a toda velocidad.





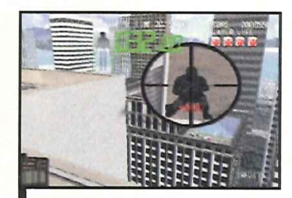
¿Un terrorista disfrazado de cocinera? No, es una cocinera de verdad, y el juego nos penaliza si le disparamos a víctimas inocentes.



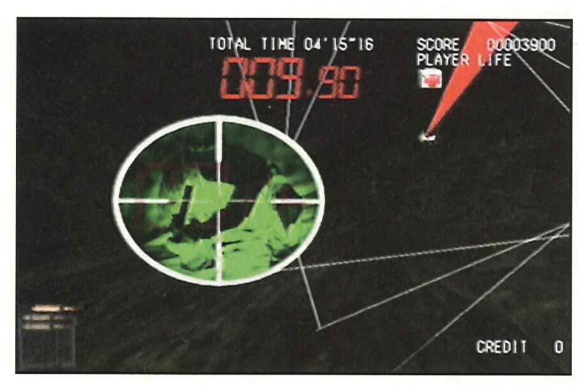




No nos hemos podido resistir a publicar esta imagen. ¡Así es muy difícil concentrarse para no fallar nuestros disparos!



El juego nos da más o menos puntos según la parte del cuerpo en la que acertemos a los enemigos. A ver, a ver...



MISIÓN: ENTENDIBLE



Durante toda la partida estamos en contacto con nuestro cuartel general. Desde allí nos informan de cuál va a ser nuestra próxima misión, y lo bueno del asunto es que, como los textos vienen en castellano, lo entendemos todo.

▲ Nos encanta: Es muy divertido mientras dura. El efecto del zoom está muy bien conseguido, y las chicas le dan un toque picante.

▼ Podía haberse mejorado: Por supuesto, debería ser compatible con la pistola. Y también podrían haber incluido algún nivel más.

▶▶ o una batalla aérea entre rascacielos, refuerzan la calidad del apartado gráfico.

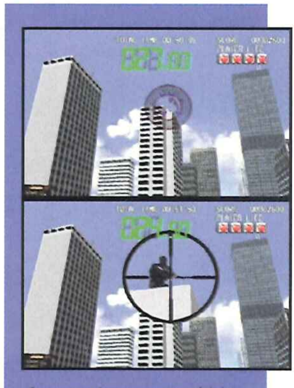
Característica del juego es también el gran número de enemigos que nos atacan a la vez, lo que nos obliga a darle vida al gatillo para acabar con ellos y disfrutar de las animaciones, en las que se retuercen de forma distinta según la parte del cuerpo donde les demos. ¿Violento? Pues sí, porque el juego premia incluso los impactos en la "cocorota". Y para escándalo de mentes calenturientas, nos permite también recuperar vida si actuamos en plan mirones para descubrir a chicas en bikini en ventanas, terrazas, etc. Afortunadamente, en Konami han incluido una opción para poder rebajar el contenido violento y sexual.

SI OS PREGUNTÁIS POR NOVEDADES respecto a la recreativa, se encuentran sobre todo en el menú de modos de juego. Aunque el fundamental sigue siendo el modo historia, tenemos una apreciable lista de modos secundarios para entrenar con unos muñecos, probar la distancia de tiro con dianas móviles o jugar contrarreloj.

Sin embargo, como os acabamos de decir, el modo historia centra el interés, aunque también presenta el principal defecto de «Silent Scope»: resulta demasiado corto, y aunque es posible activar una opción que nos deja elegir nuestro camino en diferentes momentos de partida, una sesión de juego basta para llegar al final.

Por eso, nuestro consejo es que subáis la dificultad desde el inicio, para alargar su duración en la medida de lo posible. Para una vez que nos atrevemos a probar la emoción de sentirnos unos tiradores de élite, ¡lo suyo es que dure unos cuantos días!

¡QUÉ BIEN TE VEO!



Aunque no tengamos una pistola o periférico similar que llevarnos a la consola, el control de «Silent Scope» está muy bien resuelto. Los gatillos del mando nos sirven para disparar y para activar el zoom, que como veis en estas dos imágenes tiene una potencia tremenda sin disminuir la calidad.



En este nivel nos colamos en la mansión de los terroristas en plena noche. Los efectos de luz de sus bengalas son de lo mejor del juego.



¡Esta tiparraca tiene secuestrado al presidente! Por cierto, eso de que sea su secretaria y se llame Mónica, ¿es sólo una coincidencia?

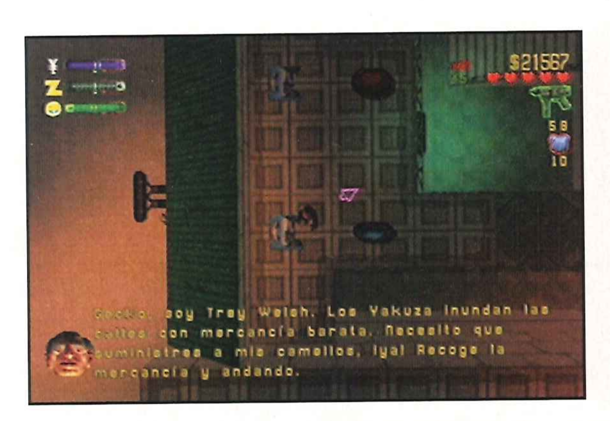
Valoración

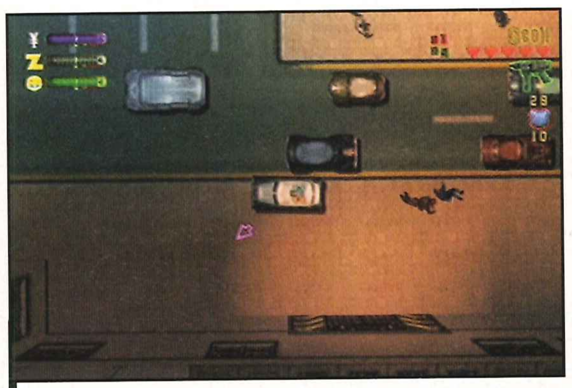
Una conversión buena y divertida, pero con dos grandes defectos: es muy corto, y no nos deja jugar con la pistola de Dreamcast.

7

GRAND THEFT AUTO 2

¿Estás cansado de llevar una vida tranquila y apacible? Pues la **oficina de empleo de la mafia** busca gente.




La perspectiva aérea es la principal característica de unos gráficos que, como veis, tampoco se preocupan mucho por los detalles.

- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Compañía: **TAKE 2** *www.take2games.com*
- Distribuidora: **PROEIN** *www.proein.es*
- Visual Memory: **SÍ (7 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Tras su paso por el PC, ahora Take 2 trae a nuestra consola la segunda parte de uno de los títulos que más polémica ha levantado en los últimos tiempos. Hablamos de «GTA 2», y por si todavía no sabéis de qué trata, os diremos que es un juego de acción que nos propone formar parte de una de las bandas mafiosas que hay en la ciudad. Para conseguir ser un criminal con todas las de la ley, (¡qué ironía usar esta expresión!), tenemos que ir cumpliendo las diferentes misiones.

Hasta ahora no parece haber nada que se salga de lo habitual, ¿verdad? Pues bien, la controversia de la que os hablábamos antes viene provocada por el cariz de los "encarguitos" que nos asignan nuestros jefes: robar coches, transportar droga o, peor aún, disparar a alguien.

Muy educativo no parece, pero controversias aparte, la verdad es que «Gran Theft Auto 2» resulta ser un juego muy divertido, gracias a un control bastante sencillo y a un apartado gráfico que no destaca especialmente, pero sí cumple. La cámara cenital es su signo de identidad, y algunos fallos en el scroll, su principal defecto técnico.

Por tanto, si lo que estáis buscando es vivir acción a raudales (y no tenéis ningún tipo de prejuicios contra su argumento), «GTA 2» se merece una oportunidad. ■





Con la práctica que estamos cogiendo, pronto seremos más famosos que el Padrino.





UNA TRADUCCIÓN BARRIOBAJERA





Los macarras no se andan por las ramas, y nos hablan en un lenguaje de lo más rastrero. La traducción de los subtítulos no se corta ni un pelo, así que estas conversaciones resultan de lo más "instructivo".

▲ Nos encanta: El desarrollo del juego en general: mola ir por ahí haciendo "el cabra" con "la pasma" pisándonos los talones.

▼ Podía haberse mejorado: Los gráficos no explotan el potencial de nuestra consola. Ha perdido el modo multijugador de PC.

Valoración

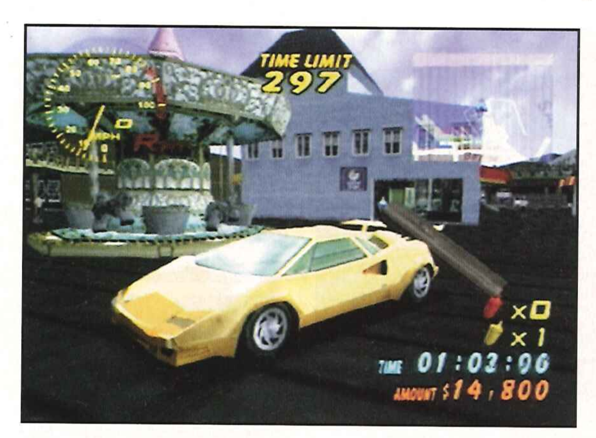
Buen juego de acción, que sacrifica calidad gráfica en favor de la jugabilidad. Eso sí, os avisamos que es sólo "pa'mayores".


7

SUPER RUNABOUT

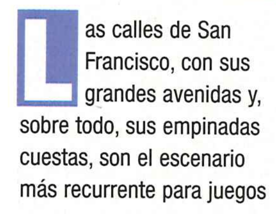
Ya sé que el tanque que me compré va muy lento, ¡pero **destrozar escaparates** con él es la caña!





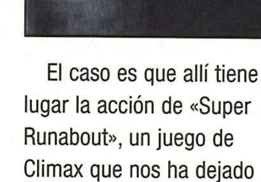
- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **CLIMAX** *www.cgstudio.co.jp*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (12 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **INGLÉS**





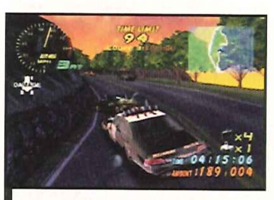
Las calles de San Francisco, con sus grandes avenidas y, sobre todo, sus empinadas cuestas, son el escenario más recurrente para juegos de carreras urbanas. Claro, que esto sucede porque los programadores no conocen Toledo, que en cuestión de cuestas anda igual o mejor que la ciudad californiana.





El caso es que allí tiene lugar la acción de «Super Runabout», un juego de Climax que nos ha dejado gratamente sorprendidos.

Compartiendo el alocado espíritu de «Crazy Taxi», el juego nos propone resolver dentro de un tiempo límite las misiones más variadas e insólitas que nos podamos imaginar. Así, nos toca hallar unas bombas diseminadas por la ciudad, salvar a Bill Clinton, trabajar como chófer del equipo local de rugby, que no consigue llegar al estadio porque hay atasco en la autopista, o fotografiar ciertos sitios de la ciudad ▶▶



Hacer el cafre con un coche patrulla es la caña. ¡Así no hay riesgo de que nos multen!



La limusina no es demasiado manejable, que digamos, pero sus golpes son contundentes.

ÉSTA NO ES FORMA DE UTILIZAR EL METRO...



...pero es absolutamente posible en «Super Runabout». De hecho, en más de una ocasión, el metro es el mejor atajo. Eso sí, sin bajarnos de nuestro vehículo, que en esta ciudad los parking son carísimos.

¡QUÉ LUJO DE REPETICIONES!









Aunque tenemos varias cámaras a nuestra disposición, a la hora de jugar sólo son cómodas dos: una subjetiva y la normal. En donde sí son útiles las demás es en las repeticiones de las misiones, que son estupendas. Incluso podemos grabarlas para chulearnos después enseñándoselas a nuestros amigos.



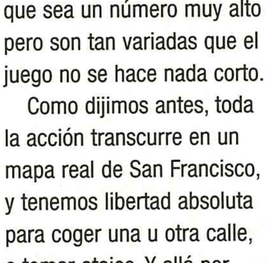


Como se ve en esta avenida, la vista se nos pierde en el horizonte sin gota de niebla.



▶▶ para una guía turística. ¿No decían siempre que en la variedad está el gusto? Pues aquí hay kilos de ella.

Para darle más gracia al asunto, podemos jugar como polis o para una banda de "mataos". Con cada grupo la historia es distinta, y sus motivos para resolver las situaciones son diferentes, pero la locura está siempre presente en ambos casos.

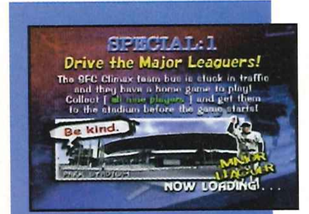


En total hay 16 misiones, incluidas las secretas. No es que sea un número muy alto pero son tan variadas que el juego no se hace nada corto.

Como dijimos antes, toda la acción transcurre en un mapa real de San Francisco, y tenemos libertad absoluta para coger una u otra calle, o tomar atajos. Y allá por donde vayamos, podemos conseguir dinerillo extra si causamos destrozos de todo tipo. Es un incentivo más, y una forma de conducir que esperamos que nadie imite.

Y CLARO, EN UN JUEGO DE VELOCIDAD, se impone hablar de los "carros" que conducimos. Al principio sólo podemos elegir ocho, pero conforme vamos resolviendo misiones desbloqueamos otros secretos hasta llegar a acumular treinta vehículos en el garaje. Aquí la variedad también es altísima, y hasta sorprendente en algún caso. Turismos, coches patrulla, scooters, una limusina, una ambulancia, un camión de la basura, ¡o incluso un tanque! Cada uno, con sus propias características de velocidad, conducción, etc., así que unos serán más apropiados que otros en cada misión. ▶▶

LAS MISIONES





Si vuestra vista de lince os permite leer el texto (en inglés) de las pantallas, veréis cómo se presenta cada misión de «Super Runabout». Es una estupenda idea que las instrucciones salgan durante los tiempos de carga (que además son cortos). Y claro, todas son una auténtica locura.



¿Alguna vez imaginasteis que ibais a conducir un camión de limpieza? Mirad qué pasada.







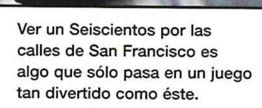
MI GARAJE ES MÁS VARIADO QUE EL TUYO






Si completamos todas las misiones y desbloqueamos algunos vehículos secretos, podemos llegar a reunir 30 en nuestro garaje. Hay cantidad y variedad: motos turismos, Fórmula-1, un camión de limpieza, un tanque... ¡y un vehículo especial de "tracción animal" como sorpresa final!





Ver un Seiscientos por las calles de San Francisco es algo que sólo pasa en un juego tan divertido como éste.







▶▶ Pese a la coincidencia en los estilos, el control de los coches de «Super Runabout» es más realista y menos arcade que en «Crazy Taxi»: la dureza en los giros nos obliga a estar siempre muy pendientes del freno.

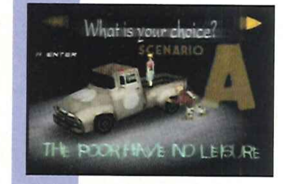
Por otra parte, echamos en falta un indicador de los daños de nuestro vehículo, para saber hasta qué punto nos podemos arriesgar.

EL PUNTO CRÍTICO DEL JUEGO viene con la técnica: aunque las calles muestran un grado de detalle altísimo, el sistema de detección de colisiones deja que desear. Por ejemplo: si enfilamos contra una farola, primero nos chocamos con ella, pero luego la atravesamos como si se hubiera transformado en gelatina. Y lo mismo pasa con bancos, papeleras o, lo que es mucho peor, ¡también con los otros vehículos!

Es una lástima, porque es un defecto muy abultado, al que se une una sensación de velocidad demasiado baja en algunos de los coches.

Estos fallos técnicos son molestos, al verse reducido el realismo del juego, pero lo cierto es que le afectan poco en lo que se refiere a la diversión que nos ofrece. Porque lo que debe quedar muy clarito es que «Super Runabout» garantiza buenos ratos desde el primer minuto de partida hasta el último, y a una velocidad de vértigo. ¿Queréis dar una vuelta? ■

¿Y TÚ CON QUE BANDO PREFIERES JUGAR?





Antes de ponernos a hacer el loco con nuestro coche tenemos que elegir en qué bando nos situamos: la policía o una pandilla de "colgaos". Sus misiones son diferentes, aunque tienen que ver entre sí.



Muchos pueden ser los motivos por los que nuestro coche acabe volando por los aires: bombas, misiles, e incluso unas extrañas gemas extraterrestres de color verdoso. ¿Este desastre lo cubrirá el seguro?



También visitamos Alcatraz en alguna fase. El carcelero del bigote es total. ¡Vaya pose!

▲ Nos encanta: Las misiones, son largas y muy variadas. Hay muchos coches, y muy diferentes. El mapeado de San Francisco.

▼ Podía haberse mejorado: La sensación de velocidad no es muy realista. Tiene algunos fallos técnicos que "cantan" bastante.

Valoración

Un juego que ofrece diversión por los cuatro costados. Con un pelín más de calidad, estaría a la altura de «Crazy Taxi»



TIME STALKERS

Si la suerte del universo está en manos de **un elfo tan arrogante y pasota,** ya podemos echarnos a temblar.



Los combates se desarrollan por turnos. ¡Vamos Sword, que llega el momento de atacar!

- Tipo de juego: **ROL**
- Compañía: **CLIMAX** *www.climax.co.jp*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.es*
- Visual Memory: **SÍ (16 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

A pesar de los largos meses de retraso ya podemos meternos en la piel de Sword, un elfo en el que los habitantes de la tierra perdida en el tiempo han puesto sus esperanzas.

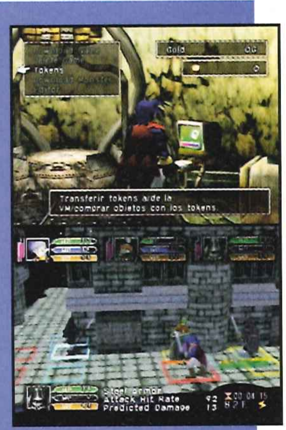
Y como ellos saben que no queremos fallarles, nos toca dar la cara en este RPG para derrotar a un malvado brujo que ha reunido a los más variopintos enemigos en el pequeño planeta donde se desarrolla la aventura.

Pero no estamos solos en esta búsqueda, porque se nos van uniendo nuevos personajes que nos ayudan, e incluso podemos manejar en algunos momentos.

Podemos investigar con libertad hasta que nos toca entrar en unos combates por turnos que quizá lleguen a aburrirnos si no somos fans de este tipo de juegos.

Además, la mayor parte de la ación se desarrolla en laberínticas mazmorras que cambian cada vez que nos metemos en ellas, pero que apenas se diferencian en su apariencia gráfica. Y como los personajes son un poco infantiles, el juego queda para los que no aguanten hasta la llegada de otros RPG de mayor entidad. ■

BUENOS ALIADOS


La mayor novedad que aporta «Time Stalkers» es que podemos capturar enemigos para que nos ayuden en los combates. Incluso podemos llevárnoslos en nuestra VM para mejorar sus habilidades.

▲ Nos encanta: La opción para llevarnos a los enemigos en nuestra VM. Que los subtítulos vengan en castellano.

▼ Podía haberse mejorado: El desarrollo de la acción está excesivamente centrado en el interior de las mazmorras.






Vaya, por fin un enemigo con pinta de malo en medio de tanta estética infantil.

Valoración

No tiene un guión tan cuidado como los grandes, ni gráficos espectaculares, pero resulta entretenido si lo coges con ganas.


6

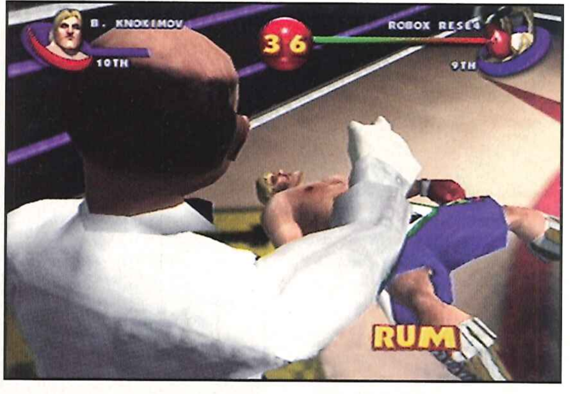
READY 2 RUMBLE ROUND 2

Sólo recuerdo **el puño de Afro Thunder** viniendo hacia mi cara, una luz blanca y un dolor intenso.





Ángel Rivera es uno de los boxeadores que repiten presencia en esta segunda entrega, y os aseguramos que el tío se mantiene en muy buena forma. Si todavía tenéis alguna duda, podéis ir a preguntárselo a Freedom Brock, que como veis, está a punto de probar si la piel de sus guantes es de buena calidad.





Esta cámara lejana nos sirve para ver uno de los escenarios nuevos en los que peleamos.



En el modo campeonato seguimos la carrera de nuestro boxeador. Tenemos que entrenar para mejorar diversos aspectos técnicos y físicos, y pelear para ganar dinero con el que comprar vitaminas, o para ir subiendo posiciones en el ranking.

- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Compañía: **MIDWAY** *www.midway.com*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.es*
- Visual Memory: **SÍ (4 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**

Encerrarse en un ring con una mala bestia capaz de calzarte un número de bofetadas que es inversamente proporcional al de las neuronas que habitan en su cerebro, siempre nos pareció una cosa muy seria.

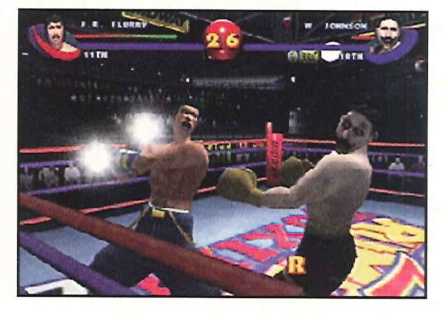
O por lo menos, hasta que llegó «Ready 2 Rumble» para enseñarnos que es posible que nos partamos de risa mientras nuestro rival nos pone un ojo morado.

LA PRIMERA PARTE DEL JUEGO NOS ENCANTÓ, pero le quedaron algunos flecos sueltos que Midway afirma haber resuelto en esta nueva entrega, que llega a nuestra consola a través de Sega.

Coincidiréis con nosotros en que uno de los mayores atractivos de «R2R» es el tirón de sus protagonistas. Otros juegos de boxeo, que van más por el lado de la simulación, presentan unos personajes muy sosos, pero precisamente si algo le sobra al juego de Midway es alegría y desparpajo en su plantel de boxeadores.

Para esta segunda parte, el número sube a dieciocho, a los que hay que sumar la aparición de estrellas como Michael Jackson, Shaquille O'Neal o Rumbleman, un gigantón con mala leche ▸▸







No se puede decir que Mama Tua mantenga una línea muy atractiva, y menos con esos calentadores horteras que lleva, pero sus puños son pura dinamita. ¡Y tenéis que ver cómo le tiemblan los michelines al moverse!



Esta vista en primera persona nos sirve para ver un detalle de calidad: a medida que le pegamos, a nuestro rival le van saliendo moratones.



¡RUMBLEMAN!

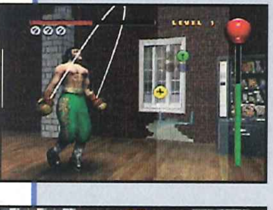






¿Habéis visto qué pedazo de bestia nos espera al final del modo arcade? Este Rumbleman es un mocetón californiano que dejó el colegio por las pesas, y así ha echado esos músculos el tío.

VISITE NUESTRO GYM





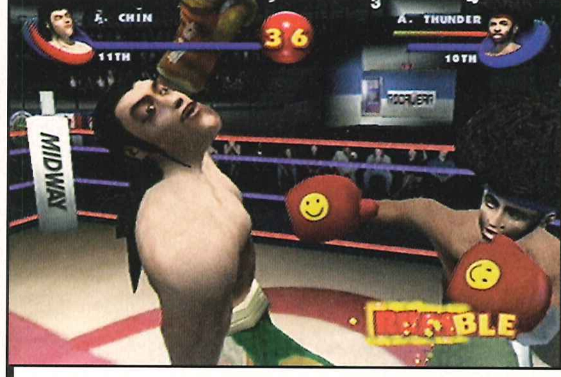
El entrenamiento es uno de los aspectos fundamentales de estos boxeadores, y la verdad es que los ejercicios son casi como minijuegos. Podemos saltar a la comba o hacer aerobic con una combinación de botones, probar con el saco, hacer pesas, etc.



▶▶ que ejerce de jefe final.

Dentro del grupo podemos encontrar personalidades de todo tipo, desde marchosos como el genial Afro Trunder, hasta "colgaos", como los debutantes Freedom Brock o Freak E. Deke, con lo que es inevitable que hallemos nuestro favorito entre todos ellos. Además, los veteranos también estrenan traje, los muy coquetos, para hacer más atractiva esta entrega.

Lo que sí que se mantiene es el espíritu tan cachondo que ya conocíamos. La pinta de estos tipos es de lo más extravagante, y lo mismo



Cuando logramos dar un golpe directo, conseguimos que se vaya formando la palabra "Rumble". Y... sí, también funciona con el rival.

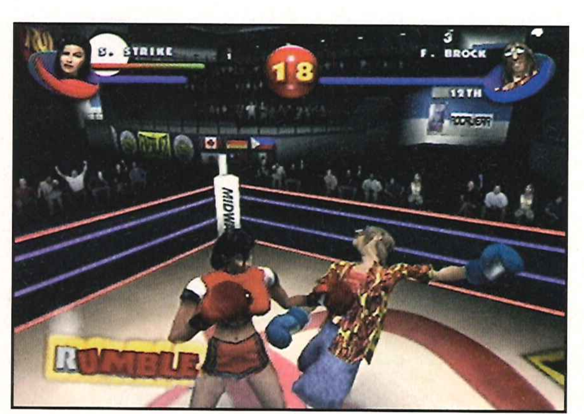
alucinamos con el modelado de los músculos de Ángel Rivera, que nos reímos con los bailes de C.G. Thunder, o nos sorprende el cuerpo "blandengue" de Mama Tua.

EL DESARROLLO DE LOS COMBATES sigue dándonos una mezcla magistral entre el arcade y la simulación.

Por una parte tenemos un control muy ajustado, que lo mismo nos permite tirarle un directo al mentón del rival, que demostrar nuestro juego de cintura manteniendo los gatillos presionados, lo que seguro que le encanta a los aficionados más puristas.

Pero lo bueno de «R2R» es que también presenta ▶▶







DIEZ DEBUTANTES QUE VIENEN BUSCANDO PELEA

En el plantel de boxeadores de «Ready 2 Rumble Round 2» aparecen hasta diez caras nuevas respecto a la primera parte del juego. Entre ellos hay gente de todo tipo: desde "clones" como C.G. Thunder o Mama Tua, hasta vaqueros como Wild "Stubby" Corley o "piraos" como Freak E. Deke. ¡Incluso podemos disfrutar de la actuación de dos estrellas como Michael Jackson o Shaquille O'Neal! Ahora bien, no todos están disponibles desde el principio, así que tendremos que hacerlo muy bien en el modo arcade para conseguir que se vuelvan elegibles.



El control nos permite realizar los mismos golpes que en una pelea real, y los gatillos sirven para cubrirnos y hacer esquivas. Es lo bueno del juego: pasaría por un simulador, pero tiene mucho más cachondeo.



▶▶ un toque arcade muy en la línea vacilona del juego, que nos permite realizar combos y golpes especiales. Además, ahora existen tres niveles de "Rumble" (las letras que aparecen cuando conectamos golpes claros), y si conseguimos llenarlo al máximo podemos hacer que nuestro rival salga del ring volando por los aires de un tremendo puñetazo.

OTRA DE LAS GRANDES MEJORAS de esta segunda parte nos llega por la mayor profundidad que nos dan los distintos modos de juego.

El modo campeonato se ha potenciado, porque ahora podemos seguir la carrera de nuestro personaje día a día, entrenando para mejorar su condición física y técnica o su experiencia, y peleando para ganar pasta, o también para ascender en el ranking.

Además, también hay un torneo por rondas en el que pueden participar hasta ocho jugadores, otro campeonato por equipos, y el típico modo arcade consistente en ganar un combate tras otro hasta llegar a la final. Y claro, no podían faltar los combates a dobles, que siguen estando entre los más divertidos que existen en Dreamcast.

En definitiva, «Ready to Rumble Round 2» ha sabido mejorar el original, dejando los aspectos más positivos y corrigiendo los defectos, para convertirse en un juego muy divertido, adictivo y altamente recomendable. ■







ME PARECIÓ VER A UN BOXEADOR VOLANDO...



¿Os acordáis del sistema que había en la primera parte para dar más golpes juntando las letras de la palabra "Rumble"? Pues ahora los programadores han potenciado esa función hasta extremos de locura. Si conseguimos llegar al tercer nivel de "Rumble", podemos propinarle a nuestro rival un guantazo tan grande que sale volando del ring. Y tranquilos, que ya no vuelve.

▲ Nos encanta: Se mantiene el cachondeo, pero se ha mejorado la jugabilidad profundizando los diferentes modos de juego.

▼ Podía haberse mejorado: Hay algunos boxeadores nuevos que se parecen demasiado a los que salían en la primera parte.

Valoración

Un arcade con una apariencia cachonda, pero que a la vez nos permite disfrutar del boxeo como los mejores simuladores.



San Francisco Rush 2049

Las carreras por San Francisco viajan al futuro. Cambian los coches y los edificios, pero **continúan las cuestas.**



Una bonita vista nocturna. ¡Es una pena que vaya a 300!



Aunque estemos en el año 2049, las calles de San Francisco siguen teniendo las mismas cuestas y desniveles de siempre, y eso le viene muy bien al juego, que mantiene su clásico espíritu arcade.



Los coches también siguen una estética futurista, y existen varios modelos secretos.

- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **MIDWAY** *www.midway.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (6 bloques de memoria)**
- Internet: **SÍ**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Como indica su título, esta nueva entrega de la serie «San Francisco Rush» traslada sus carreras por las calles de la ciudad americana al futuro, poniéndonos al volante de unos coches muy variados.

Inicialmente disponemos de seis modelos diferentes, pero podemos conseguir más encontrando las zonas secretas de los trazados.

Los circuitos son vistosos, muestran un nivel de detalle elevado y unas texturas más que correctas. Atajos, curvas peraltadas y largos saltos los hacen bastante entretenidos, pero el conjunto no consigue convencernos, debido sobre todo a que los oponentes controlados por la máquina tienen una nula inteligencia artificial, y sus coches un comportamiento muy rígido.

Al menos, la opción para cuatro jugadores nos ofrece, además de las carreras, otras opciones como el modo "batalla", donde los jugadores se enfrentan en un escenario en el que hay repartidas diferentes armas. Esto, junto con las funciones online, hace subir enteros a un juego que nos entretiene durante algún tiempo, pero sin mayores aspiraciones. ■



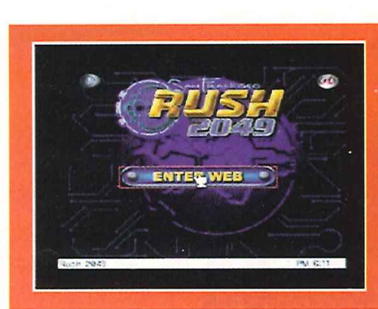


Si nos reunimos con otros tres amigos, podemos disputar carreras todos a la vez.

▲ **Nos encanta:** Tiene unos gráficos bastante aparentes. El estilo de conducción, totalmente arcade. La opción de Internet.

▼ **Podía haberse mejorado:** La inteligencia de nuestros rivales se queda un poco corta. Nos molaría que diesen más guerra.

OPCIÓN DE INTERNET



Una de las novedades de las que puede presumir la versión para Dreamcast de «San Fco, Rush 2049» frente a las de otras consolas es la posibilidad de conectar nuestra consola a la línea de teléfono para entrar en la página web del juego. Una vez allí dentro, podemos descargar a nuestra Visual Memory la carrera de un coche "fantasma" que haya sido dejada por otro jugador, y así ver si somos capaces de batir su tiempo. Por supuesto, también existe la opción de que dejemos nuestros propios registros, por aquello de ver si hay alguien por esos mundos de Dios que conduzca tan bien como nosotros.



En el modo "batalla" luchamos contra otros vehículos al mismísimo estilo "Mad Max".

Valoración

Un arcade de carreras divertido, correcto técnicamente y con unos modos de juego variados. Gusta sin llegar a apasionar.



POWER STONE 2

¿Dispuesto a participar en la bronca más multitudinaria? ¡Pues vigila tu espalda **si no quieres que te zurren!**

- Tipo de juego: **LUCHA**
- Compañía: **CAPCOM** *www.capcom.com*
- Distribuidora: **PROEIN** *www.proein.es*
- Visual Memory: **SÍ (5 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **INGLÉS**



Algo huele mal en este estanque (y yo no he sido). Claro, como que alguien está derramando gasolina dentro. Es el momento de empezar a repartir cates a los otros antes de salir corriendo hacia la pagoda de al lado.

Cuando hace un año se puso Dreamcast a la venta, su amplio catálogo de juegos se vio automáticamente eclipsado por el que a nosotros nos sigue pareciendo la octava maravilla del mundo: «Soul Calibur». Sin embargo, en esta primera hornada había joyas como «Power Stone», un juego de Capcom que rompía moldes en el género de la lucha y en el propio estilo de sus creadores.

Las peleas de la primera parte se desarrollaban en 3D (ya sabéis que en Capcom son expertos en la lucha en 2D), y podíamos interactuar con los escenarios y utilizar todo tipo de objetos durante los combates, que llegaban a ser una experiencia de lo más frenético y disparatado.

PUES CON LOS MISMOS INGREDIENTES, pero con novedades y mejoras que justifican sobradamente su nacimiento, aterriza «Power Stone 2», para romper con el tópico de "segundas partes nunca fueron buenas...".

El concepto sigue siendo una locura, pero ahora en los combates casi siempre participan cuatro luchadores, ya estén controlados por humanos o por la máquina.

Al igual que en el original, las peleas se basan más en la estrategia y el empleo de los muchos objetos y armas de los escenarios, que en el cuerpo a cuerpo o en la ▶▶

UNA TIENDA CON UN SURTIDO MUY VARIADO



Una de las opciones de «Power Stone 2» es visitar la tienda de la simpática Mel. ¿Para qué sirve?. Pues resulta que siempre que juguemos en "Modo Historia" se guardarán los objetos y armas que cojamos. En la tienda, podremos venderlos, regalárselos a Mel, o mezclarlos entre sí para crear otros nuevos (algunas armas). ¡Incluso podemos jugar en una ruleta!















LAS METAMORFOSIS

Si conseguimos reunir tres de las "power stones" que de vez en cuando aparecen en el escenario, nuestro personaje sufre un cambio en su físico que también le permite realizar ataques muy contundentes.



NUNCA RECIBIRÁS DOS BOFETADAS EN EL MISMO SITIO

Una de las novedades de «Power Stone 2» respecto de su predecesor es que podemos cambiar varias veces de escenario en el mismo asalto. En éste, por ejemplo, empezamos a luchar en una piscina junto a una pagoda, pero en un momento determinado empieza a arder, y tenemos que subir por unas plataformas hasta el tejado de la pagoda, por donde podemos entrar al interior.





▶▶ realización de combos. Ojo, que también los hay, pero el mejor método para ganar es utilizar más el coco que los puños, empleando los objetos como escudo, escogiendo las armas más contundentes, o corriendo como bellacos si es preciso. Y todo a un ritmo frenético, al que cuesta adaptarse por el caos que reina a veces en la pantalla, pero que le da dinamismo a la acción.

CON DOCE PERSONAJES, DE INICIO, más otra pareja de secretos, el juego viene ambientado en los primeros años del siglo XX. Cada uno es un estereotipo de aquella época, así que encontramos desde un vaquero a un indio, pasando por un piloto, una señorita de la alta sociedad, el típico empollón (sí, los ha habido en todas las épocas) o incluso un cocinero. Todos resultan bastante divertidos, y aunque tienen distintos movimientos, no hay mucha diferencia entre pelear con unos u otros, como sucede en otros juegos de lucha.

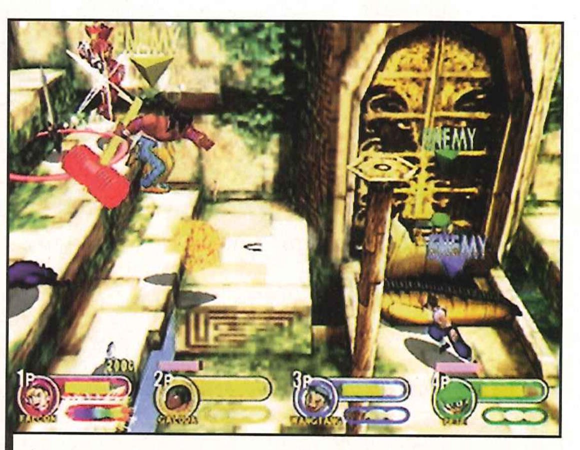
Lo que sí es divertido es ver su metamorfosis cuando consiguen hacerse con las tres "power stones": ¿a que nunca habíais visto antes a un cocinero que se puede convertir en dinosaurio?

La peleas se desarrollan en grandes escenarios, que suponen una buena mejora respecto de la primera parte. En «Power Stone 2» todos los decorados parecen más complejos, pues se dividen en diferentes zonas que están conectadas entre sí, ▶▶



Hay tropecientas armas de lo más variado. Por ejemplo, este efectivo y sonoro megáfono.





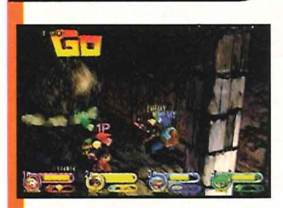
Los combates se desarrollan a una velocidad frenética. Además, con cuatro personajes en pantalla, la acción se vuelve un poco liosa.



En «Power Stone 2» nos encontramos con estupendos efectos de luz en los disparos.



COMO EL MISMÍSIMO INDIANA JONES...



Este escenario es una especie de cueva en Sudamérica, donde no podía faltar una gran roca que rueda hacia nosotros. El caso es que nos toca correr (y arrear algún mamporro si tenemos tiempo).



▶▶ un recurso parecido al que se emplea en «Dead or Alive 2», pero al que se le ha dado más importancia aquí. Así, en un mismo asalto luchamos sobre la cubierta de una nave aérea, caemos en vuelo libre, y aterrizamos junto a un precipicio donde se desarrolla el final de la pelea. Sugerente, ¿verdad?



Antes de enfrentarnos al jefe final recorremos un largo corredor lleno de estos golems tan antipáticos. Sus ataques son demoledores.

VISUALMENTE, EL JUEGO ES una verdadera gozada. Colorido y brillante, llama la atención la gran cantidad de polígonos que maneja a la vez, sin ralentización alguna. Y como los escenarios y los personajes son muy sólidos, presenciar estos combates a cuatro es todo un show.

Los modos de juego son variados: encontramos los clásicos arcade, original, uno contra uno, etc. y existe además un modo "historia" en el que coleccionamos items y dinero, con el que después podemos comprar más armas en una tienda.

Y por último, aunque sea lo más importante, porque supone la principal novedad respecto de su predecesor, está la juerga que ofrecen los combates en grupo. Si conseguimos reunir a tres colegas dispuestos a pasarlo en grande, «Power Stone 2» es una de las experiencias multijugador más divertidas para nuestra consola, ya sea luchando todos contra todos, tres contra uno, o también dividiéndonos en equipos.

Con su opción para jugar a cuatro, esta segunda parte de «Power Stone» mantiene la idea de los combates en 3D del original, pero cambia también el concepto hasta conseguir ser algo más que la típica secuela con nuevos personajes y escenarios a la que estamos habituados. ■

▲ Nos encanta: Se trata de un juego de lucha original y muy dinámico. El modo de juego para cuatro es realmente divertido.

▼ Podía haberse mejorado: No hay demasiados escenarios. Con tanto caos, a veces no hay forma de distinguir a nuestro luchador.





Vuelo libre y sin motor... Lo mejor es buscar un paraguas que nos sirva de paracaídas.



MENUDA PANDA DE TÍOS RAROS



Esta es la lista inicial de luchadores. Como veis, hay bastantes caras nuevas respecto a la primera parte.



Esta es Julia, una primorosa dama a la que le gusta liarse a castañazos antes de ir a las carreras de Ascott.



Accel es todo un cowboy. Todavía no sabemos dónde dejó el caballo, pero tened cuidado con su revólver.



Y la preciosa Ayane es una geisha que se gana un dinerillo extra como entrenadora de artes marciales.



Pero si hay un luchador loco, loco, ése es el cocinero Gourmand. ¡Y no veáis lo duras que son sus sartenes!

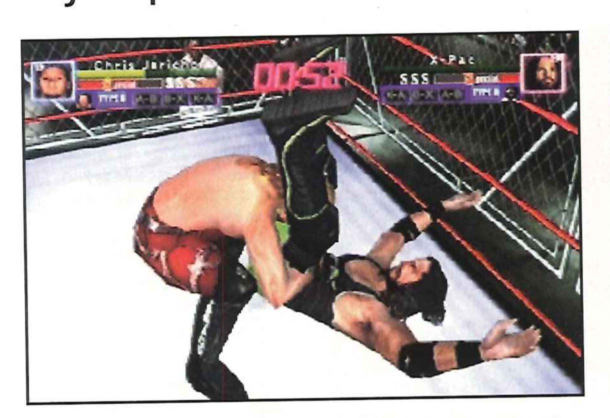
Valoración

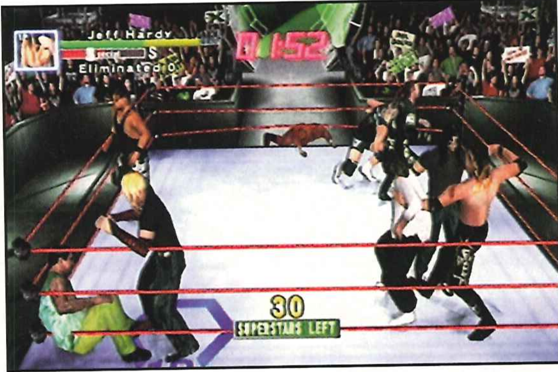
Un juego de lucha que no deja indiferente a nadie. Ofrece mucha diversión, humor y dosis de locura, sobre todo en multijugador.



WWF ROYAL RUMBLE

"Me parece que **la pelea empezó** porque el Enterrador dijo que las mallas de Kane están pasadas de moda".





- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Compañía: **THQ** www.thq.com
- Distribuidora: **PROEIN** www.proein.com
- Visual Memory: **SÍ (3 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**



Los chicarrones del wrestling regresan en otro juego que nos ofrece mejoras respecto a sus competidores en este subgénero, a medias entre el deporte y la lucha.

Así, nos encontramos una buena definición en el modelado de los personajes, idénticos a reales, y con sus mismos movimientos.

El control es muy sencillo: basta con un botón para que agarremos a nuestro rival, y si después presionamos cualquier otro junto al stick hacemos una espectacular llave. También tenemos combinaciones de botones para pedir a un compañero que se meta en el ring y nos ayude a realizar un golpe, o simplemente para que nos alcance algún objeto con el que atizar al contrario.

PERO ES EN LOS MODOS DE JUEGO donde tenemos la mayor novedad, porque nos deja participar en la Royal Rumble, una modalidad de combate donde se reúnen hasta nueve luchadores simultáneos sobre el ring. Toda una demostración de poderío, ¿no? Pues la cosa mejora si cuatro de ellos son controlados por otros tantos jugadores con ganas de recordar el buen hacer del Ultimo Guerrero y compañía.

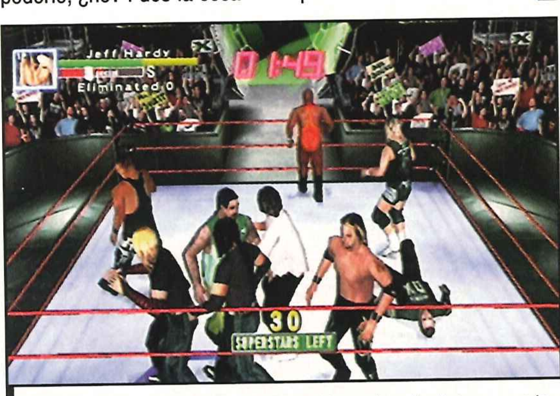
Y si esto se os queda corto, siempre podéis acabar el combate entre bastidores, en el parking o bajando a los sótanos, que aquí lo que de verdad importa es pegarse sea como sea. Y será mejor que no nos lo discutas...



Los luchadores son los reales, y podemos hacer sus golpes.



¡Árbitro, deje de contar y pite penalti! Así no hay manera...



Como su nombre indica, la Royal Rumble es el modo de juego que le da vidilla al juego. Y es que mirad el follón que se organiza en el ring.

CUALQUIER SITIO LE VALE A ESTOS BESTIAS





Los luchadores de wrestling no descansan ni cuando se bajan del ring. Fijaros que en este juego incluso es posible seguir peleando en sitios tan peculiares como un parking o tras el escenario.

▲ Nos encanta: La posibilidad de poder hacer golpes ayudados por un compañero. La opción de participar en la Royal Rumble.

▼ Podía haberse mejorado: Los modos de juego se quedan algo escasos. En otros títulos nos dejan crear un luchador propio.

Valoración

Un buen juego para amantes de la lucha libre. Si lo sois, os encantará. De lo contrario, olvidaos por completo de él.

7

SAMBA DE AMIGO

Abuela, ¿has visto mis maracas? Lo que me temía, ¿ya estás otra vez? ¡Dámelas, que me toca jugar a mí!



Uno de los modos para dos jugadores mide el grado de compatibilidad de la pareja.








- Tipo de juego: **MUSICAL**
- Compañía: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **SÍ (6 bloques de memoria)**
- Internet: **SÍ**
- Precio: **NO DISPONIBLE**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**

Utilizar unas maracas como periférico para una consola es una idea muy atrevida, pero todo es posible cuando tienes al Sonic Team en plantilla. La penúltima excentricidad de estos genios de la creación se llama «Samba de Amigo», un nombre que a partir de ahora va a ser sinónimo de juerga y desenfreno.

ESTA CLARO QUE NO ES UN JUEGO NORMAL, sino todo lo contrario: «Samba de Amigo» es una auténtica locura, pero una locura de lo más divertida e irresistible.

Para empezar, se vende junto con las dos maracas, con lo cual la pinta que tiene el que juega ya es de foto.

La mecánica de juego es bien sencilla: tenemos que seguir el ritmo de la canción de turno golpeando el aire con las maracas a la altura que nos indica la pantalla. Nuestros aciertos se suman en un ranking, y el objetivo es, simplemente, no parar de pasárnoslo bien. Nada más...

...¡Y nada menos! Pues el juego representa una nueva vuelta de tuerca en la idea de diversión en grupo. No es multijugador (sólo pueden jugar dos personas a la vez). Tampoco es un juego online, aunque sí tiene funciones en Internet. En realidad, se trata de un "party game"; vamos, un juego pensado para que lo juguemos con un montón de amigos/as (cuantas más chicas, mejor) y organizar con él fiestas de escándalo.

Cuando nació el karaoke, muchos pensaron que era una japonesada que pasaría por aquí sin pena ni gloria, y hoy en día es difícil hallar ▶▶





¡TE INVITO A MI FIESTA!

Seguro que acabaremos haciendo esta propuesta hasta a la cajera del supermercado de enfrente. «Samba de Amigo» nos ofrece un montonazo de opciones de juego, pensadas para que la diversión no decaiga nunca. Si queremos jugar a dos jugadores (uno con las maracas y el otro con el mando), podemos echar batallas de maraqueo, jugar en el modo pareja (¡eh, sin tocar!), o incluso participar en variados minijuegos.





El juego tiene 22 canciones, aunque no tenemos todas disponibles desde el inicio.







TODO UN RETO

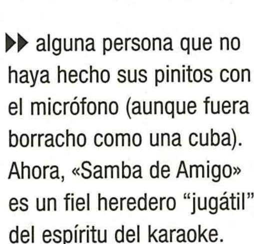




La vida de «Samba de Amigo» se ve incrementada con el "Modo Challenge". Tiene un montón de retos y niveles cada vez más complicados, del estilo de conseguir el ranking A en una canción, o un mínimo de puntos con una dificultad determinada. Y conforme superamos los niveles, nos va dando títulos.

▲ Nos encanta: Su originalidad y la de su periférico maraquero. El ingrediente ideal para cualquier "fiestorro" que hagamos en casa.

▼ Podía haberse mejorado: Las maracas han encarecido bastante el precio del juego. Y será difícil poder usarlas en otros juegos...



▶▶ alguna persona que no haya hecho sus pinitos con el micrófono (aunque fuera borracho como una cuba). Ahora, «Samba de Amigo» es un fiel heredero "jugátil" del espíritu del karaoke.

CON UNAS CANCIONES CONOCIDÍSIMAS ("La Vida Loca" o "Macarena" entre ellas) y otras que podemos bajarnos de su página web (la opción de Internet de la que os hablábamos antes), el juego engancha en cuanto probamos una partida.

Además, el planteamiento se completa con un variado menú de modos de juego, pensados para una o dos personas: podemos jugar al modo Arcade, que consiste en ir pasando canciones; superar las distintas pruebas del modo "Challenge", que nos permiten desbloquear nuevas canciones, o probar suerte en los minijuegos del modo "Party". Como veis, en «Samba de Amigo» hay más miga de lo que parece.

Y aunque se trata de un juego musical, su apartado gráfico está bien cuidado y participa en la fiesta con un despliegue de luz, colorido y animaciones marchosas. Amigo (el chimpancé con el sombrero mexicano) y sus colegas se marcan un baile distinto en cada canción, y además varía según cómo lo hacemos con las maracas.

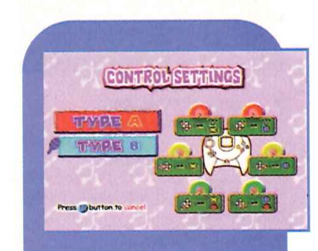
El principal hándicap del juego reside en su principal virtud: las maracas. El precio del "pack" sube bastante con ellas, algo a tener en muy en cuenta, porque se trata de un periférico tan singular, que no va a haber muchos más juegos que las usen (¿«Samba 2» quizás?).



En todo caso, nos parece muy recomendable para los que les gustan las juergas caseras. Y siempre podemos decir a los amigos aquello de: "yo pongo «Samba de Amigo», y vosotros traéis la bebida... ¡y las chicas!". ■

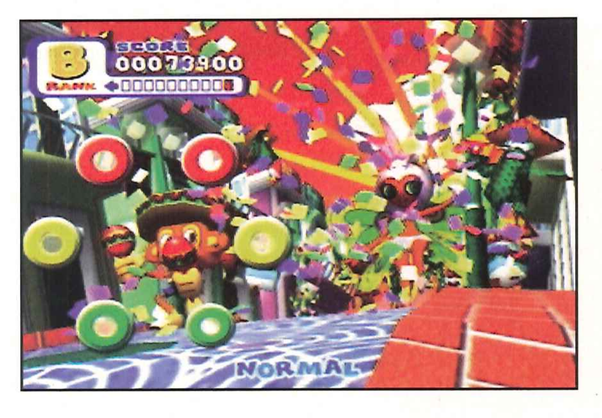


De vez en cuando aparece en pantalla durante unos breves segundos una pose que tenemos que imitar, si es que las carcajadas nos dejan.



MARACAS… ¡O MANDO!

Que quede claro que la verdadera gracia de «Samba de Amigo» está en jugarlo con las maracas, pero también podemos usar el mando si queremos echar una partida a dobles en compañía de un amigo. Juego y maracas se venden en el mismo pack, y aunque a la hora de escribir estas líneas Sega no nos había confirmado el precio, lo que sí es seguro es que será un poco más caro de lo habitual.





Valoración

Teniendo claro que se trata de una locura para jugar en fiestas y saraos, nos parece un juego genial y superdivertido.



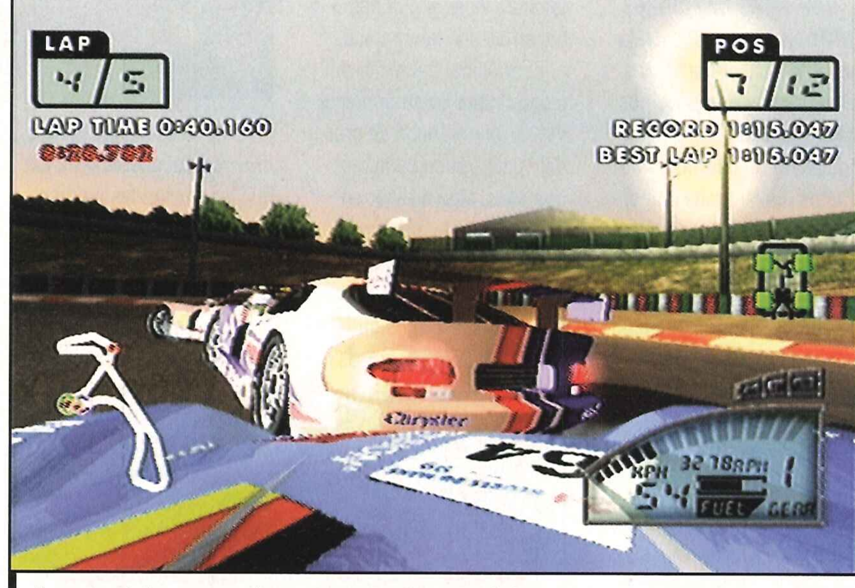
LE MANS 24 HOURS

¿Un día entero jugando a la consola? ¡Tengo que ir corriendo al supermercado a por más pizzas y Coca-Cola!



- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **INFOGRAMES** *www.es.infogrames.com*
- Distribuidora: **INFOGRAMES** *www.es.infogrames.com*
- Visual Memory: **SÍ (15 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Resulta emocionante (y cansado a la vez), imaginar que ahora podemos participar en las míticas 24 horas de Le Mans con este simulador. Y que sepáis que nos referimos a estar todo un día disputando una carrera en tiempo real, así que mientras corremos vemos pasar las horas, va cambiando la iluminación, e incluso se encienden las luces en las casas que hay a los lados de la carretera.



En muchas de las curvas por las que pasamos se forman auténticos atascos. Hay que tener cuidado de no chocarnos, porque perdemos varias posiciones. Por cierto, fijaros en la calidad gráfica de nuestro rival.

Pero no vayáis a pensar que «Le Mans 24 Hours» vive sólo de esta opción, porque este juego nos ha dado más de una sorpresa tras probarlo a fondo.

Y si alguno habéis jugado a las versiones para otras plataformas (no demasiado afortunadas, por cierto), ya podéis borrarlas de vuestra mente, porque estamos ante un juego nuevo, que ha sido diseñado partiendo de cero.

Como os hemos dicho, se pueden correr las 24 horas de Le Mans (hay una opción para ajustar la duración de la carrera), pero en el menú de modos de juego también vemos un campeonato de ▶▶

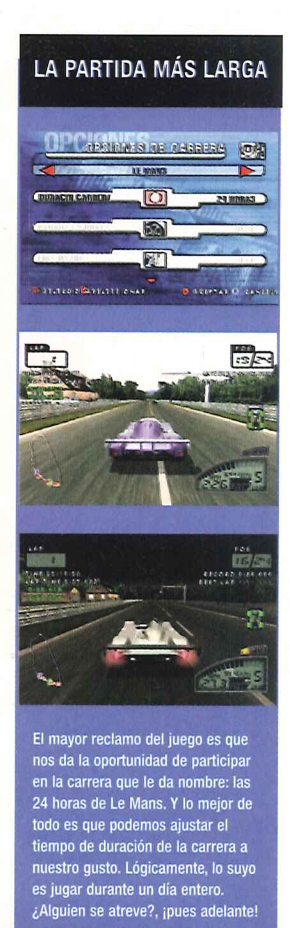


Cuando termina la carrera podemos presenciar una bella repetición de todo nuestro recorrido.

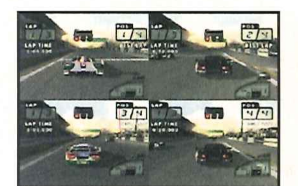
Esta vista del retrovisor sirve para ver a nuestros rivales. El de detrás no parece muy bueno, ¿no?



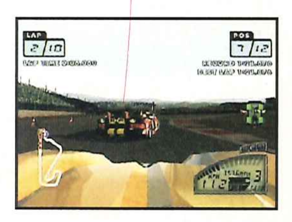
LA PARTIDA MÁS LARGA



El mayor reclamo del juego es que nos da la oportunidad de participar en la carrera que le da nombre: las 24 horas de Le Mans. Y lo mejor de todo es que podemos ajustar el tiempo de duración de la carrera a nuestro gusto. Lógicamente, lo suyo es jugar durante un día entero. ¿Alguien se atreve?, ¡pues adelante!



El modo multijugador es otro de los grandes atractivos del juego. ¡Listos para la salida!





PARADA EN BOXES

Antes comenzar la carrera podemos ajustar la mecánica del vehículo a nuestro gusto. Variables como la cantidad de combustible, el ángulo de los alerones o el tipo de neumáticos pueden llevarnos hasta la victoria.



▶▶ lo más entretenido, que se desarrolla en diferentes circuitos. Y tampoco podían faltar las habituales carreras contrarreloj, de exhibición, y un modo para dos pilotos, que hacen que la jugabilidad vaya más allá de lo que el nombre del juego indica.

Para participar en estas carreras podemos entrar en el garaje y elegir entre dos clases de deportivos (GT1 y GT2), o también conducir los flamantes prototipos. Lo más recomendable es usar al principio los GT1, para pasarnos más tarde a los prototipos, aunque se notan las grandes diferencias de velocidad de unos modelos a otros, y defrauda un poco la excesiva lentitud de algunos.

AHORA, QUE TODO PASA POR GANAR a unos rivales que cumplen su papel con verdadera profesionalidad: hay que permanecer toda la carrera con un ojo puesto en la pista y el otro en sus maniobras. Generalmente vemos varios a la vez, lo que provoca golpes, frenazos en seco y volantazos, y le pone más tensión a la carrera.

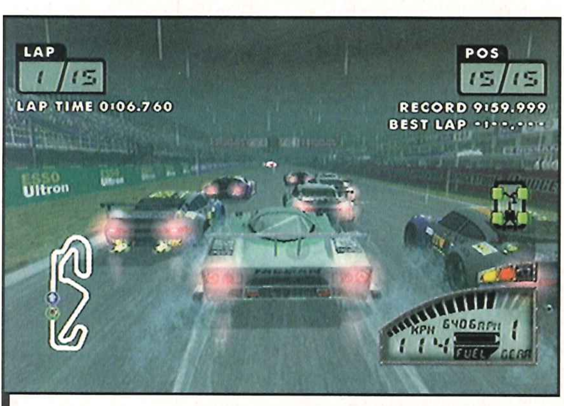
«Le Mans» también pasa con nota el examen de los gráficos. Los vehículos son grandes y coloridos, igual que los circuitos, y se nota que han sido modelados con una cantidad de polígonos, considerable, que el engine maneja sin mayor problema.

Otro detalle de buen gusto es el de los efectos de luz, que hacen que, por ejemplo, el reflejo del sol al amanecer nos deslumbre obligándonos a disminuir la velocidad.

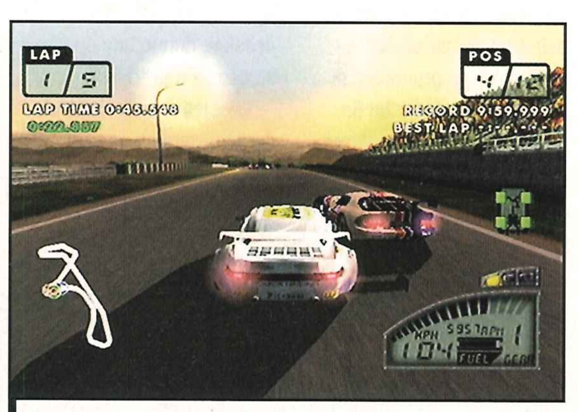
Así, casi sin hacer ruido, el simulador de Infogrames se ha hecho un huequecito en la lista de esos juegos que, sin llegar a lo más alto del escalafón, sí se merecen nuestro reconocimiento. ■







La lluvia es una de nuestros peores enemigos a la hora de conducir los prototipos. La carretera se pone como una pista de patinaje.



En el modo 24 horas, las horas del día pasan en tiempo real. Por eso tenemos la ocasión de ver puestas de Sol tan bonitas como ésta.

COCHES Y MÁS COCHES







En el garaje de «Le Mans» nos encontramos coches de tres clases diferentes. Están los GT1, que son los más sencillos de pilotar, los GT2, que suponen un término medio entre dificultad de manejo y rendimiento, y por último, los flamantes prototipos, que harán las delicias de los conductores más exigentes.

▲ Nos encanta: Su extenso catálogo de competiciones y vehículos. El modo 24 horas es un reto para los más jugones.

▼ Podía haberse mejorado: La velocidad es demasiado baja en algunos coches. Las animaciones de los boxes son inexistentes.

Valoración

Un simulador con una buena factura técnica, un control ajustado y, sobre todo, la opción de las 24 horas, que se sale de lo habitual.



SEGA GT

Mis vecinos alucinan: cada día me ven salir del garaje **con un coche distinto,** y no me ha tocado la lotería...



Este circuito, que nos hace correr en el desierto norteamericano, nos ofrece algunos efectos luminosos bastante espectaculares.

- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **SÍ (42 bloques de memoria)**
- Internet: **SÍ**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Nuestra consola está recibiendo en estas últimas semanas unos juegos de conducción excelentes, que abarcan los más variados estilos, desde el arcade de calidad («MSR») a la simulación más rigurosa («F355»). Para completar este panorama llega ahora «Sega GT», con el objetivo de satisfacer a todos los que pedían un título que siguiese la estela de «Gran Turismo».

Tras disfrutar de una intro espectacular, encontramos un extenso menú, que nos sirve como entrada a los diferentes modos de juego: carrera simple para uno o dos jugadores, contrarreloj, Internet y, por supuesto, el modo campeonato, que es el principal de todos ellos.

LO PRIMERO QUE HAY QUE HACER es conseguir la licencia para cada una de las cuatro categorías de coche existentes, y para ello debemos tomar parte en alguna de las pruebas que se nos presentan a tal fin. Superado esto, ya podemos empezar a competir, aunque antes necesitamos tener un coche, claro. Y dado que el dinero con el que contamos al principio es muy escaso, lo mejor es ir al mercado de ocasión, dónde hay buenos vehículos a precio de ganga.

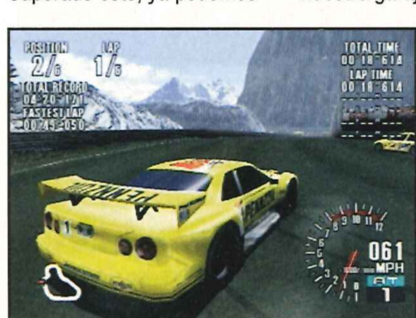
El objetivo es ir llenando nuestro garaje con coches ▸▸

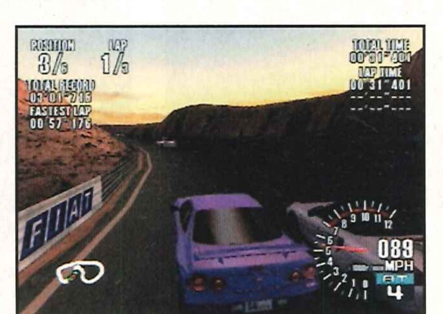


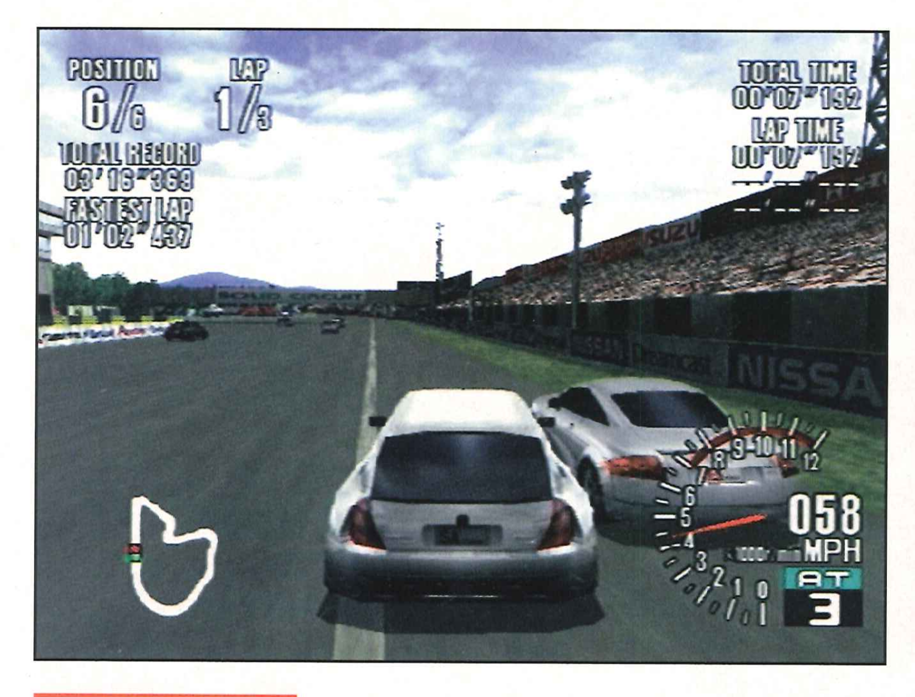
Nuestro Audi TT está a punto de adelantar a uno de los mejores coches japoneses: el Mitsubishi Lancer Evo VI.



En la factoría podemos construir nuestros propios vehículos con todo lujo de detalles, decidiendo en primer lugar la cilindrada, y a partir de ahí, la configuración del motor, el tipo de alimentación (atmosférico o turbo), suspensiones, carrocería, frenos, etc. Como veis, es una opción de lo más completa.











Las primeras carreras, con coches de poca potencia, son bastante lentas, pero nos ayudan conocer los circuitos.

LAS LICENCIAS

Para conseguir las licencias, debemos correr una prueba con el equipo de competición que elijamos, y si además batimos el récord de la prueba, podremos entrar en el equipo y conducir su coche en una prueba especial.



▶▶ nuevos, e ir adaptando cada uno de ellos para las diversas pruebas en las que participamos, que son uno de los grandes atractivos del juego por su gran variedad.

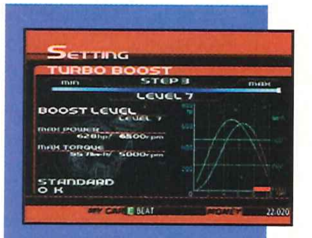
Y es que en «Sega GT» las competiciones no se limitan a ser carreras en diferentes pistas, sino que existen otras más originales, como las de aceleración, donde nos enfrentamos en paralelo a un oponente para cubrir las distancias de 400 o 1.000 metros en el menor tiempo posible; o las de velocidad punta, en las que deberemos batir el registro de velocidad máxima establecido en un circuito dado, al estilo de las "speedways" americanas.

CADA PRUEBA TIENE EL PATROCINIO de una marca diferente, que pasa a ser nuestro sponsor al ganar, y nos reporta cuantiosos beneficios en competiciones posteriores. Cuantas más victorias, más sponsors y más dinero, lo que nos permite comprarnos nuevos coches y efectuar mejoras en los que ya tenemos.

Según vamos ganando, podremos acceder a una de las opciones más atractivas del juego: la factoría. Aquí es posible fabricar nuestro propio vehículo desde cero, eligiendo su configuración en todos los aspectos: desde chasis y carrocería, hasta el tipo de motor, pasando por las suspensiones, la tracción o cambio de marchas.

Una de las novedades respecto a la versión nipona está en los modelos que se pueden pilotar, ya que hay ▶▶

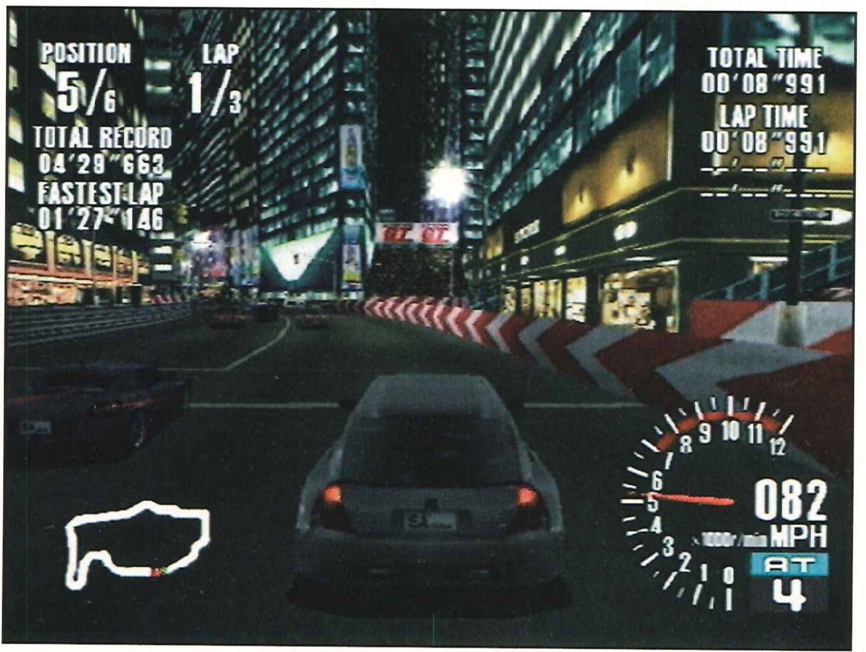
LOS REGLAJES

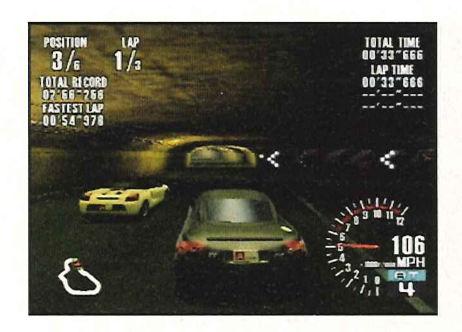


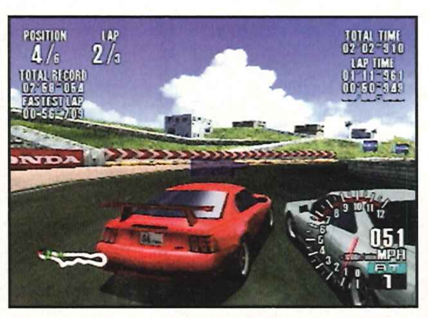
Los reglajes que podemos llevar a cabo en los coches de «Sega GT» son de los más exhaustivos vistos nunca en un juego de carreras: desde los habituales tipos de neumáticos o relaciones de cambio, a convergencia de las ruedas, nivel de presión del turbo, dureza de las estabilizadoras...

Como podéis apreciar en estas pantallas, el modelado de los coches alcanza un nivel de detalle bastante elevado.

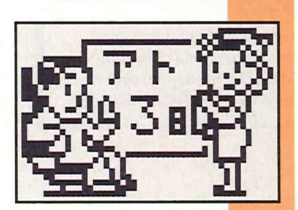


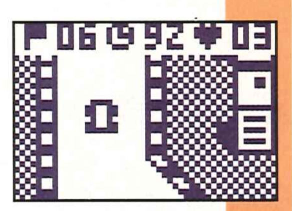






MINIJUEGO VM

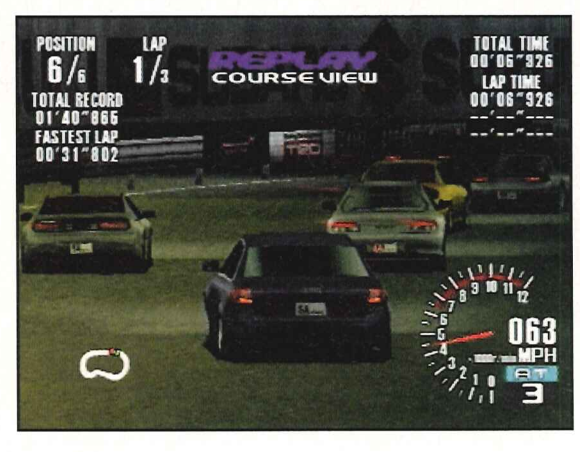




Podemos descargar a nuestra VM un minijuego en el que entrenamos a nuestro piloto para correr en diversas pruebas. Además, podemos hacer que trabaje, y el dinero ganado pasarlo al juego.

▲ Nos encanta: La cantidad de modelos disponibles, y la opción para que nos podamos construir nuestros propios bólidos.

▼ Podía haberse mejorado: Nos hubiera gustado que esta versión occidental se hubiesen incluido también nuevos circuitos.



▶▶ modelos europeos y americanos, hasta un total de 130 (entre ellos, tenemos el espectacular Renault Clio V6 o el Opel Astra Coupé). Todos están representados hasta en el más mínimo detalle, y tienen un aspecto inmejorable, con reflejos de luz y brillos muy realistas.

Una vez al volante, los coches hacen gala de una correcta simulación física, aunque no tan exhaustiva como en «F355». En todo caso, cada modelo distinto tiene un comportamiento diferente, acorde con sus características técnicas.

EL CONTROL NOS HA PARECIDO algo duro. Los vehículos responden muy lentamente a nuestras órdenes, pero al tiempo son muy sensibles en sus reacciones, lo cual dificulta enormemente su manejo a altas velocidades. Con los coches más pequeños y de escasa cilindrada, esto no supone muchos problemas, pero en cuanto empezamos a lidiar con máquinas de más de 400 CV el control se torna muy complicado, puesto que por mucho que mejoremos las cualidades dinámicas del vehículo, el tiempo de respuesta sigue siendo alto y el control de los bólidos muy delicado.

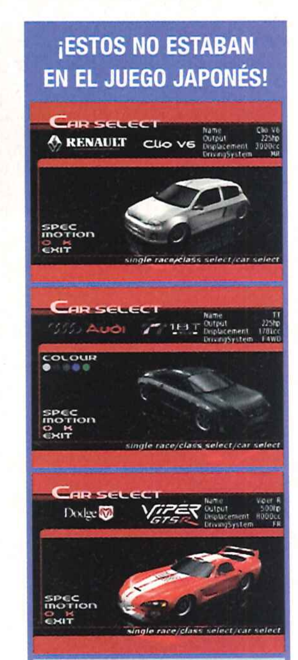
Ahora viene la pregunta del millón: ¿qué tal resulta «Sega GT» en comparación con «F355» y «MSR»? Hay que dejar bien claro que es inferior técnicamente, pero su filosofía es diferente, y de momento no hay otro juego con un planteamiento igual.

En cualquier caso, de lo que no hay duda de que es un simulador estupendo, que gustará a los aficionados al motor, y que nos reserva muchas horas de diversión si lo jugamos a fondo. ■

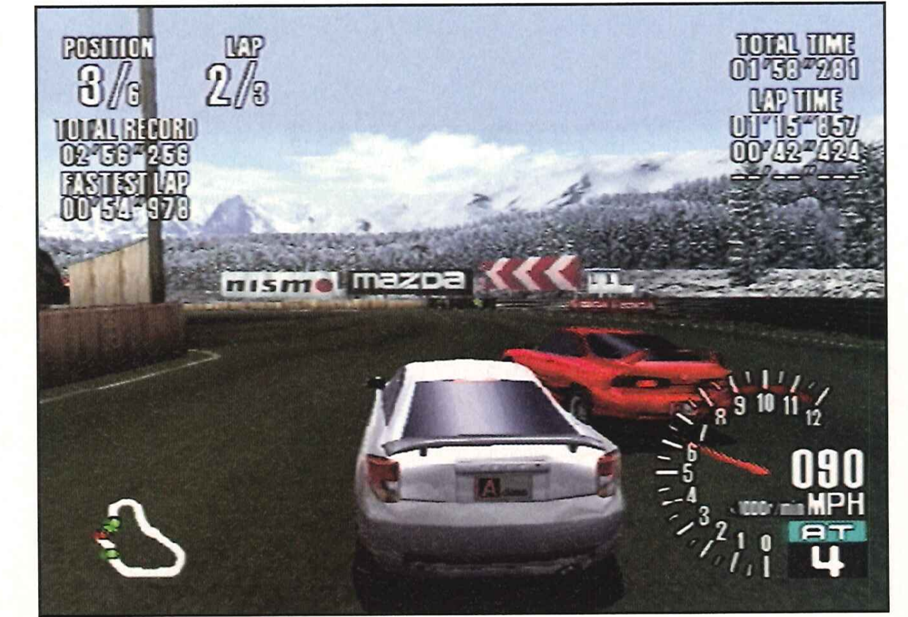


También podemos disputar carreras con un amigo, pese a que en este modo no están disponibles todos los coches.

¡ESTOS NO ESTABAN EN EL JUEGO JAPONÉS!



La única novedad de esta versión son los nuevos modelos que se incluyen: americanos (pocos) y sobre todo europeos, con los modelos más representativos de cada marca, aunque se echa en falta alguna importante. Todos los aficionados al motor hubiéramos querido poder conducir modelos tan poderosos como los BMW M3 y M5. ¿En «Sega GT 2» quizá?





En los escenarios nocturnos podemos disfrutar de los buenos efectos que tienen los faros de nuestro vehículo.



Buenos gráficos y muchísimas opciones de juego para este simulador, que nos mantiene pegados al pad durante horas.



STUNT GP

"Y venga a dar vueltas y más vueltas. Menos mal que me he tomado **una biodramina** antes de ponerme a jugar".


La sensación de velocidad está bien conseguida. ¡Vaya con los coches de juguete!

- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **TEAM 17** *www.team17.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (16 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

El último juego de Team 17 nos pone al volante de coches de radiocontrol de aspecto un poco infantil, para los que podemos comprar mejoras según ganamos carreras.

NUESTRO OBJETIVO PRINCIPAL al comienzo es conseguir no salirnos del circuito a medida que damos vueltas y mas vueltas sin un sentido aparente, porque es rara la vez que tenemos la sensación de competir en una carrera con rivales.

Esta sensación sigue con nosotros tanto en el modo de exhibición como en el campeonato, hasta que por fin logramos hacernos con el control y dominar el coche.

Y ojo, porque si sois de los que se marean con nada lo vais a llevar mal, porque cuando no viene una curva con peralte es un looping lo que nos depara el circuito, sobre todo en el modo Stunt, en que debemos conseguir todos los puntos posibles a base de realizar piruetas.

Los gráficos no están mal, y la jugabilidad es bastante fluida y sencilla. Incluso los modos de juego resultan divertidos, pero títulos como «MSR» o «Ferrari 355» han situado el listón muy alto en el género de las carreras, complicándole así la vida juegos como éste, que llevan la etiqueta de "correctos". ■


Hay tantos juegos dentro del género de carreras para Dreamcast, que hasta uno tan particular como éste tiene competidor: «Re-Volt».

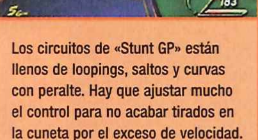

El aspecto de los escenarios es bastante bueno, con gran cantidad de elementos en los fondos. Lo malo es que a menudo vamos solos.


Cuando corremos a dobles aparecen unas molestas bandas negras en la pantalla.





AGÁRRATE BIEN, QUE LLEGAN LAS CURVAS


Los circuitos de «Stunt GP» están llenos de loopings, saltos y curvas con peralte. Hay que ajustar mucho el control para no acabar tirados en la cuneta por el exceso de velocidad.

▲ Nos encanta: Las carreras llenas de loopings y curvas con peralte. La posibilidad de comprar mejoras para el vehículo.

▼ Podía haberse mejorado: Las carreras tienen poca sensación de competición, porque muchas veces vamos solos por la pista.

Valoración

Un juego que no pretende seguir la línea realista de otros simuladores. No es que sea aburrido, pero tampoco enamora.



GIGA WING

Una nave y miles de disparos para un matamarcianos de lo más clásico.



- Tipo de juego: **SHOOT'EM UP**
- Compañía: **CAPCOM** *www.capcom.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (12 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**



Antes de comenzar la partida debemos elegir a un personaje de los cuatro que existen.





Capcom traslada directamente de los salones recreativos, un shoot'em up clásico en 2D, con gráficos correctos, pero sin ningún detalle extra.

La acción es lineal, y todo consiste en llegar al final de sus escasas siete fases con la mayor puntuación posible.

Pero lo que preocupa de verdad es el endiablado nivel de dificultad del que hace gala. En pantalla aparecen tantos enemigos y disparos a la vez, que apenas queda espacio para moverse, y no digamos ya para tratar de esquivarlos. Además, seguir el rastro de nuestra diminuta nave parece una misión casi imposible, lo cual tampoco nos facilita mucho las cosas.

Los programadores, eso sí, han tenido la gentileza de ofrecernos continuaciones infinitas como contrapartida.

En definitiva, estamos ante un juego con sabor a tiempos pasados, demasiado corto, algo frustrante por la dificultad, y reservado para verdaderos incondicionales del género. El resto, a seguir soñando con uno mejor. ■

▲ Nos encanta: Se trata de un shooter muy clásico, que nos hace revivir el sabor del género.

▼ Podía haberse mejorado: El nivel de dificultad es bastante alto, y tiene muy pocas fases.



Nuestra nave puede realizar un ataque especial con resultados gráficos espectaculares.



El juego incluye una galería en la que podemos ir abriendo diferentes imágenes.



Distinguir a nuestra nave entre tanto disparo a veces es casi imposible. ¿Alguien la ve?

Valoración

Los programadores de Capcom podrían haberse esforzado un poco más, tanto en el diseño gráfico como en el número de fases.



URBAN CHAOS

Vaya forma de acabar el año: en vez tomar las uvas, perseguimos cacos.

LA CHICA POLICÍA TAMBIÉN VA EN COCHE



Aunque durante la mayor parte del juego el avance se realiza a pie, con la cámara siguiéndonos por detrás, en distintos momentos montamos en coche y pasamos a controlarlo.

▲ Nos encanta: El argumento no está mal, y el poder conducir le imprime variedad a la acción.

▼ Podía haberse mejorado: Los gráficos en general, y los juegos de cámaras en particular.

- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Compañía: **EIDOS** *www.eidos.com*
- Distribuidora: **PROEIN** *www.proein.es*
- Visual Memory: **SÍ (2 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **INGLÉS**

En las navidades de 1999, minutos antes del fin del milenio, una ola de vandalismo se apodera de las calles de Union City. Nosotros, en el papel de D'arci Stern, una policía novata, tenemos que impedir que el caos se apodere de la ciudad, con la ayuda de Roper, un agente retirado que nos apoya en algunas misiones.

El desarrollo de «Urban Chaos» se basa en resolver misiones como detener a unos atracadores, encontrar coches robados, o incluso detener a un suicida.

Sin embargo, cualquier atractivo que pueda tener el planteamiento se va al traste por culpa de un acabado técnico malo, heredado de la versión para Playstation, y de una cámara más confusa que el caso Kennedy. De esta manera, nos volvemos a encontrar delante de una conversión apresurada de un original ya mediocre. ■



Nuestra protagonista hace gala aquí de su dominio de las artes marciales. ¡Se van a enterar!



Toda la acción está situada en unos escenarios urbanos en los que los delincuentes se encuentran como en casa.

Una nueva chica protagoniza un juego de Eidos, pero nos tememos que D´arci Stern no logra el nivel de Lara Croft.

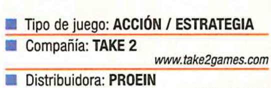
Valoración

Nos habían prometido mejoras respecto al juego original para PlayStation, pero la conversión sigue siendo deficiente.



HIDDEN & DANGEROUS

Si estos soldados fueran de verdad, habría que rendirse antes de pelear.



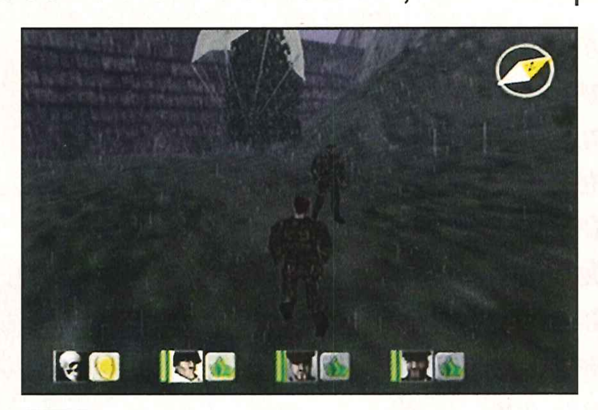
- Tipo de juego: **ACCIÓN / ESTRATEGIA**
- Compañía: **TAKE 2** *www.take2games.com*
- Distribuidora: **PROEIN** *www.proein.es*
- Visual Memory: **SÍ (11 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Antes de comenzar cada nivel recibimos las órdenes con la misión que debemos cumplir.

▲ **Nos encanta:** La posibilidad de poder utilizar la vista en primera o tercera persona. Al menos los textos están en nuestro idioma.

▼ **Podía haberse mejorado:** Casi todo: los gráficos, el control, las animaciones, la velocidad... Habría que rehacerlo de nuevo.





El nivel gráfico no da la talla, ni por el diseño de los escenarios ni por las pobres animaciones.

Una nueva conversión de un juego de PC llega a Dreamcast, y pese a que el original tenía cierta fama, la perdió por el camino a nuestra consola.

El juego nos lleva hasta la 2ª Guerra Mundial, donde controlamos a un grupo de soldados que deben cumplir una serie de misiones, como escoltar a personas, reunirse en cierto punto del mapeado y cosas por el estilo.

Antes de empezar a jugar, elegimos cuántos soldados vamos a controlar, así como su armamento, pero a partir de aquí todo va a peor.

A sus tristes escenarios, tenemos que añadir unas animaciones escasamente trabajadas y un sistema de control muy enrevesado, lo que unido a la lentitud a la que todo se desarrolla, nos da una jugabilidad casi nula.

No hace falta deciros que esperábamos mucho más de un título tan conocido. ■



Valoración

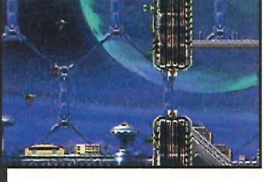
Desgraciadamente, «H&D» pasa a formar parte por deméritos propios del grupo de conversiones fallidas de títulos de PC.

3

BANGAI-O

La Tierra vuelve a estar amenazada. ¿A qué esperas para despegar, piloto?

- Tipo de juego: **SHOOT'EM UP**
- Compañía: **SWING!**
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (5 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **INGLÉS**



Al terminar una fase podemos recorrer el escenario como si fuera una foto fija, y entrar de nuevo para mejorar el récord.





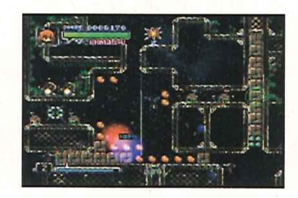
Otro matamarcianos prueba suerte en Dreamcast, pero en esta ocasión no se trata de disparar a lo loco, sino que tenemos que saber cuándo y cómo hacerlo. No es que sea un juego de lógica, pero la estrategia sí juega su papel.

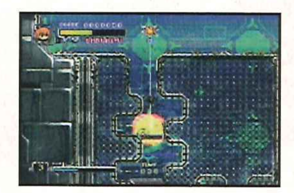
En «Bangai-o» llevamos un robot manejado por Riky y Mami, dos hermanos cuyo control podemos alternar pulsando el gatillo izquierdo. Cada uno dispara un arma, así que la elección depende del nivel en el que estemos.

El juego es largo, porque tiene 44 niveles, y además tras llegar al final podemos visitar de nuevo las fases para batir las puntuaciones.

La acción resulta bastante caótica en ocasiones, con naves diminutas y disparos por todas partes, y además los gráficos tienen un toque manga, que queda plasmado en diferentes secuencias.

Resumiendo, «Bangai-o» es un juego largo y difícil, pero sólo enganchará a los aficionados al género. ■









En los momentos de descanso asistimos a escenas manga.

▲ **Nos encanta:** Los efectos visuales, el toque manga y una banda sonora de lo más cañero.

▼ **Podía haberse mejorado:** El tamaño de las naves es diminuto. La inteligencia artificial de los rivales llega a ser exasperante.

Valoración

La idea es buena, pero no original. Acción a raudales para habilidosos del gatillo y amantes de los desafíos difíciles.



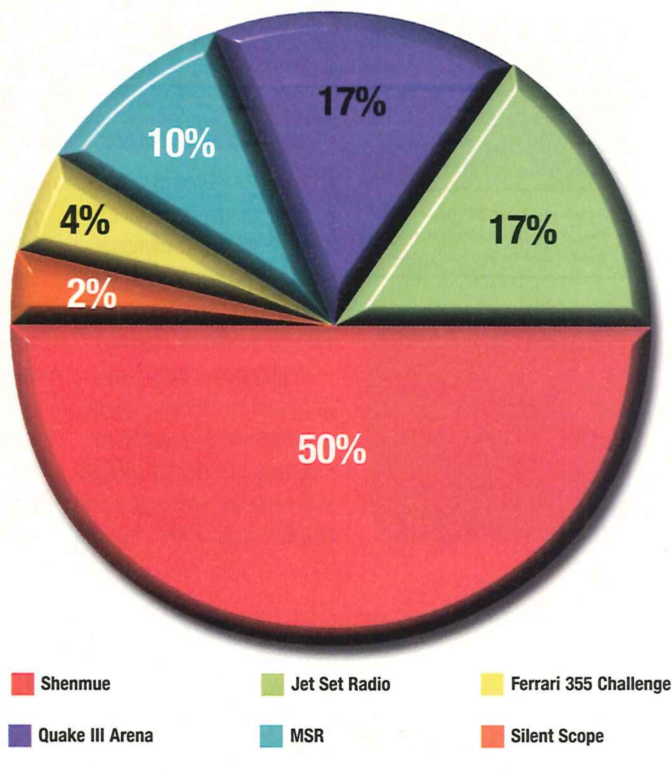
5



Aunque éste ha sido el mes que más y mejores novedades han entrado en el catálogo de Dreamcast, destacamos «Quake III Arena» por todo lo que supone, al ser el título que va a hacer despegar el juego online en Dreamcast (siempre con el permiso de «ChuChu Rocket!»). La calidad de sus duelos "deathmatch" seguro que nos da la razón.

LA ENCUESTA

El mes pasado la única excusa para la encuesta era la diversión pura y dura, sin más gaitas. En vista de la cantidad de bombazos que teníamos en primera línea, a puntito de salir al mercado y de llegar en seguida a vuestra casa, se nos ocurrió plantearos seis de esos títulos y preguntaros cuál os compraríais sin dudarlo, con los ojos cerrados. Los títulos por los que habéis podido votar son: «F355 Challenge», «Jet Set Radio», «Metropolis Street Racer», «Quake III Arena», «Shenmue» y «Silent Scope». Y así ha quedado la cosa:



Shenmue · Jet Set Radio · Ferrari 355 Challenge · Quake III Arena · MSR · Silent Scope

Casi estaba cantado... porque el efecto «Shenmue» es muy fuerte. Así que, con las cifras sobre la mesa, la mitad de los que habéis votado se lo va a comprar a ojos cerrados. En segundo lugar, la cosa queda entre «Jet Set Radio» y «Quake III Arena» a partes iguales. Les sigue «Metropolis Street Racer» y los otros dos quedan en la cola. De todas formas, estamos seguros de que ninguno de los seis os va a defraudar, pues la trampilla que tenía la pregunta es que todos son verdaderos bombazos, así que cualquiera se podría comprar a ciegas.

Con el número que tenéis en las manos, nosotros cumplimos un añito con vosotros, así que este mes hemos pensado que puede estar bien saber cuál es vuestra sección favorita de la revista:

¿QUÉ SECCIÓN ES LA QUE TE RESULTA MÁS INTERESANTE?

- ***Panorama***
- ***Reportajes***
- ***Previews***
- ***Novedades***
- ***Zona Abierta***
- ***Guía de Compras***
- ***Guías y Trucos***
- ***Generación Dreamcast***

Votar en la encuesta es tan sencillo como darse un "garbeo" por la página web de la Revista Oficial Dreamcast, y entrar en "Opinión":

www.hobbypress.es/dreamcast

LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

Este mes debéis estar casi todos pisando el acelerador al tiempo que nos leéis, pues los dos juegos más vendidos son sendas maravillas del género automovilístico. Destacamos la vuelta de «House of Dead 2», y nos sorprende el quinto lugar. (Datos proporcionados por Centro Mail).

1	Metropolis Street Racing
2	Ferrari 355 Challenge
3	Virtua Tennis
4	The House of the Dead 2
5	Hidden & Dangerous
6	Sonic Adventure
7	Power Stone 2
8	Resident Evil Code: Veronica
9	Space Channel 5
10	Crazy Taxi

LA OPINIÓN

Nuestra redacción sigue abierta para recibir todas las opiniones que queráis hacernos llegar. Nosotros nos las leemos, y publicamos las más interesantes.

@ "Creo que «Ferrari 355» es mejor gráficamente que «Metropolis Street Racer», pero en lo demás, jugabilidad, modos de juego, cantidad de coches,... el segundo es superior. ¡Y sus gráficos también son muy buenos!".
Francisco Santos

@ "Yo creo que Sega lo está haciendo bien con juegos como «Soul Calibur» o «Crazy Taxi», que son grandes en su género. Sólo falta una cosa importante: un simulador de fútbol en condiciones".
Juan Aurelio.

@ "Me he comprado el «Metropolis Street Racer». ¡Es una pasada! Le pongo un 10".
"Xepas 90"

@ "Juego con «ChuChu Rocket!» por Internet y hay muy pocos españoles en nuestro servidor. ¡Ánimo, conectaros y a jugar!".
"Agus 007".

@ "Que no critiquen tanto a «Shenmue» por no salir traducido. Al fin y al cabo, seguro que saldrán un montonazo de guías y los que no hablan inglés podrán jugarlo casi igual".
"Khiros"

@ "Tengo «Virtua Tennis» y creo que es el mejor juego deportivo de la historia. Sus gráficos y su jugabilidad son impresionantes. Juegos así sólo salen en Dreamcast".
Fran

@ "Hasta ahora estoy satisfecho con los juegos de Dreamcast, pero en el caso de «Shenmue», es imperdonable que no lo traduzcan. Así que a espabilarse, que además ahora llega la Play2 y es el momento de demostrar que Dreamcast es mejor consola".
José Manuel Álvarez

@ "Creo que nuestra Dreamcast va a ser la mejor opción de compra para estas navidades. Vamos a flipar con los juegos que se avecinan, como «Quake III», «Shenmue», «Jet Set Radio»,«Sega GT», «Phantasy Star Online»... y muchos más. Y su increíble precio (30.000 pelas) la hace más apetitosa".
Jesús A. Díaz ("SOS")

@ "Creo que para combatir el gran cáncer del sector, la piratería de juegos, las compañías deberían bajar el precio de los juegos, como ya ha hecho Infogrames al bajar muchos de los suyos que tenía en stock. Si fueran un poco más baratos, nadie compraría juegos piratas, porque a todos nos mola más tener un juego original.".
"Lord Bad"

Todas vuestras opiniones nos interesan, aunque sean críticas, así que no os cortéis y compartidlas con nosotros, enviándonos un e-mail a la siguiente dirección electrónica:

opinion.dreamcast@hobbypress.es

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

¡Vaya avalancha de entradas en nuestra lista de favoritos! Claro, que pocos meses hemos tenido tantas y tan buenas novedades como éste. A ver si sigue la racha durante mucho tiempo.

1	Virtua Tennis
2	Quake III Arena
3	Metropolis Street Racer
4	Jet Set Radio
5	Shenmue
6	Ferrari 355 Challenge
7	Resident Evil Code: Veronica
8	Soul Calibur
9	Crazy Taxi
10	Samba de Amigo



EL TOP 10 DE LOS LECTORES

Pocas novedades respecto a vuestras preferencias desde el mes pasado. Solo una: «Ferrari 355 Challenge», que entra en el quinto lugar. Seguro que el mes que viene la lista tiene más cambios...

1	Virtua Tennis
2	Resident Evil Code: Veronica
3	Metropolis Street Racer
4	Soul Calibur
5	Ferrari 355 Challenge
6	Crazy Taxi
7	Sonic Adventure
8	Silver
9	Dead or Alive 2
10	NBA 2K

Participar en esta lista es de lo más fácil: no tenéis más encender vuestra Dreamcast, daros una vuelta por nuestra web y votar.

www.hobbypress.es/dreamcast

S.O.S Dreamcast

Como todos los meses, movemos Roma con San Pedro si es preciso para poder resolver todas vuestras dudas sobre cualquier tema del universo Dreamcast. Nos encanta poder ayudaros.

AL GRANO Y SIN CONTEMPLACIONES

Nuestro amigo Marc es de Tarragona, lo que no le impide tener alguna duda existencial.

¿Cuál es el mejor juego de Dreamcast?

ROD: Pues mira, Marc, en eso no nos ponemos de acuerdo casi ni en la redacción. Lo mejor es que eches un vistazo a las listas de favoritos de la página anterior, que cualquiera de los que aparecen en las listas podría tener el título de campeón...

¿Y el mejor tenista de «Virtua Tennis»?

ROD: También depende de gustos, majete. A nosotros nos mola jugar con Moyá, por hacer patria, y también nos gusta Kafelnikov...

¿Saldrán títulos en Dreamcast y en PlayStation 2?

ROD: Por ahora, «Dead Or Alive 2» y «Silent Scope» han salido para las dos plataformas, y no hemos visto ninguna diferencia notable.

UN DREAMER QUE NAVEGA POR LA RED...

... Y es un tío raro, porque aunque su nombre es Roberto, prefiere que le llamen "Javi_Boss". Cada loco con su tema.

¿Para cuándo el «Dreamkey 2.0»?

ROD: Aunque los de USA ya lo usan (el chiste venía cantado), el «Dreamkey 2.0» aún no ha salido en Europa, si bien es probable que no tarde mucho. Y como pasó con el «Dreamkey 1.5», esperamos regalároslo en cuanto salga.

¿Saldrá en España el micrófono Dreamcast?

ROD: Puedes estar seguro de que sí lo hará. Probablemente sea a principios del año que viene, junto con el juego online del Sonic Team: «Planet Ring».

¿Y la Dreameye?

ROD: De la web-cam de Dreamcast sí que no tenemos noticias frescas. Pero todo apunta a que también puede estar con nosotros el año que viene...

JUEGOS PARA LA VISUAL MEMORY

También se llama Roberto (qué se le va a hacer, nadie es perfecto), y quiere usar su VM para algo más que guardar archivos.

¿Qué juegos van a salir para la VM?

ROD: Juego, lo que se dice juego, «Sega GT» lo va a traer. También con «Power Stone 2» y con «Time Stalkers» podemos coleccionar items y enemigos, o incluso con «Virtua Tennis» o «Silent Scope» podemos seguir la acción a través de su pantalla. ¡Pero te dejas los ojos!

UN POCO DE TODO

Sergio es un chico con muchas inquietudes.

¿Va a salir una especie de serie "Platinum" para Dreamcast?

ROD: Oficiosamente, podemos contaros que Sega lo está estudiando. Pero, oficialmente, no sabemos nada de nada. Por otra parte, algunas compañías, como Infogrames, han bajado el precio de algunos de sus juegos más antiguos. La cosa no está mal, a ver si cunde el ejemplo.

¿Sabéis cuándo saldrá la versión de «Metal Gear Solid» para Dreamcast?

ROD: Éste es un rumor en voz muy baja de los que nos llegan cientos cada día, y sólo se cumplen uno o dos cada mes. Por ahora, no tenemos constancia ni de que exista el proyecto, aunque, sinceramente, estaría bien...

¿Cuándo saldrán «Sonic Adventure 2» y el «Sonic Shuffle»?

ROD: Según el mismísimo Yuji Naka, director del Sonic Team, al que hemos tenido el enorme placer de conocer (y esto es completamente en serio), «Sonic Shuffle» está a punto de salir, muy a principios del 2001. Para «Sonic Adventure 2» tendremos que esperar un poco más, hacia mediados de este mismo año.

¿Costará «Shenmue» lo mismo aunque sean tres GD-Roms?

ROD: Pues mira, Sergio, a esta pregunta sí tenemos una respuesta muy concreta y exacta: «Shenmue» costará lo mismo que suelen costar los juegos que saca Sega: 8.990 "calas" (54,03 Euros, para que todos lo entendamos).

TODOS PODREMOS JUGAR A SHENMUE

Rafa está bastante preocupado, porque no debe saber hablar inglés:

¿Facilitará Sega algún libro para poder jugarlo, como hizo Nintendo con «Zelda»?

ROD: Según nos contaron en Sega, serían necesarias miles de páginas para transcribir los diálogos de «Shenmue», así que lo del libro no va a ser algo muy factible. Claro que...



¿Habrá una guía supercompleta?

ROD: Eso sí que no debes ni dudarlo. A partir del próximo número podrás leerla en las páginas de nuestra revista.

NO ES UN MAR DE CONFUSIÓN, PERO CASI

Porque las dudas de Ernest rozan casi todos los géneros de nuestra consola:

¿Sabéis algo de un «Trick Style 2»?

ROD: No tenemos noticia alguna sobre una segunda parte de este juego. Por si te sirve de algo, «Jet Set Radio» y «Tony Hawk 2» también tienen protagonistas que patinan y tal.

¿Qué sabéis sobre «Sonic Adventure 2»?

ROD: Como ya os hemos contado en otras ocasiones, todo lo relacionado con la segunda aventura del simpar Sonic en Dreamcast está rodeado de bastante secretismo. Sabemos que la aventura comenzará con la aparición de un Sonic de color negro, que tendremos nuevos escenarios y más movimientos de los personajes, y que se mejorarán los mini-juegos de los Chaos.

¿Se está preparando algún «Resident Evil»?

ROD: La noticia nos ha llegado hace muy poco: está a punto de llegar a España la versión para Dreamcast «Residente Evil 3: Nemesis». Si quieres más información, no te olvides de comprar el mes que viene nuestra revista.

Haznos llegar todas las dudas que te asalten sobre cualquier tema relacionado con Dreamcast a esta dirección de correo electrónico: sos.dreamcast@hobbypress.es

Guía de Compras

Ahora que tenemos la Navidad a la vuelta de la esquina, seguro que ya estáis pensando qué juego caerá este año. Pero con la cantidad de buenos títulos que han llegado últimamente, la elección es más difícil que nunca. Por eso, lo mejor es que os dejéis aconsejar por esta guía.

VELOCIDAD

4 WHEEL THUNDER

Compañía: **KALISTO**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Se trata de un divertido juego de carreras protagonizado por coches con tracción en las cuatro ruedas. Conjuga calidad gráfica a lo largo de extensos recorridos, con un espíritu muy arcade. Sólo pequeños defectos en el desarrollo de las carreras le impiden tener mejor puntuación.

Puntuación..................................... 6

BUGGY HEAT

Compañía: **CRI**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

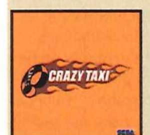


Carreras de buggies donde la diversión llega por los botes, saltos y vuelcos que damos, más que por el interés de la competición en sí, de sus pocos vehículos, de sus circuitos o de sus modos de juego. En un género en el que hay tantas opciones de compra, no brilla especialmente.

Puntuación..................................... 5

CRAZY TAXI

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Estamos ante una de las mejores conversiones de recreativa que se han hecho para Dreamcast. La idea de que parte es muy original, y jugar con él es una experiencia de lo más divertida. Ritmo frenético y una BSO genial. Exclusivo para Dreamcast. Todo jugón que se precie debería tenerlo.

Puntuación..................................... 9

F-1 WORLD GRAND PRIX 2

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Este simulador de F-1 conjuga la licencia de la FIA, los logros de su predecesor y varias mejoras, sobre todo en lo referente al control de los bólidos y en la sensación de velocidad. Es un simulador correcto, pero las mejoras no parecen justificar su compra si se tiene el anterior.

Puntuación..................................... 8

FERRARI 355 CHALLENGE

Compañía: **AM2**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin lugar a dudas, es el simulador de velocidad más realista que jamás se haya visto en ninguna consola. Imita con tal perfección el sistema de conducción del Ferrari 355, que hacen falta muchas horas de entrenamiento para cogerle el control. Una obra maestra altamente recomendable.

Puntuación..................................... 9

JEREMY McGRATH SUPERCROSS

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

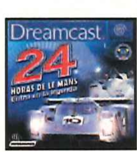


Carreras de motocross en un título que trata de llenar la carencia de Dreamcast en juegos de motos. Lo intenta, pero no lo consigue, pues es muy flojo técnicamente, un calco de las versiones para otras consolas menos potentes. El motor gráfico es defectuoso y su control una pesadilla.

Puntuación..................................... 3

LE MANS 24 HOURS

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **7.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Nos encontramos ante un juego que, a primera vista, parece que basa todo su interés en la carrera que le da título. Sin embargo, y pese a que la opción para jugar durante un día entero es lo más llamativo, tanto sus gráficos como sus diferentes modos de juego le dan un interés especial.

Puntuación..................................... 8

METROPOLIS STREET RACER

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un simulador genial, que combina unos circuitos excelentes, que nos llevan por calles reales de Londres, Tokio y San Francisco, un montón de modelos de coches verdaderos, y unos modos de juego que aseguran meses de vida, tanto jugando en individual como en compañía de amigos.

Puntuación..................................... 9

MONACO GRAND PRIX 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Creado por Ubi Soft, este simulador de carreras de F-1, pese a no contar con la licencia oficial de la F.I.A., es una buena opción. Presenta un control realista, por lo que cuesta bastante adaptarse a él en las primeras partidas. Gráficos correctos y dos modos que se agradecen: arcade y "retro".

Puntuación..................................... 7

RE-VOLT

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Locas carreras con coches teledirigidos. El juego ofrece gráficos brillantes y detallados, junto a un control sencillo y que responde estupendamente. Es bastante divertido en general, y alcanza niveles de sobresaliente cuando se ponen en marcha las carreras a cuatro jugadores.

Puntuación..................................... 7

ROADSTERS

Compañía: **TITUS**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



No hace falta ser un lince para caer en la cuenta de que, en nuestra opinión, éste es el peor juego de su género en Dreamcast. Podemos correr con unos cuantos deportivos reales, pero su pobreza gráfica, su malísimo control, y su triste diversión no llegan ni al aprobado.

Puntuación..................................... 3

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Las ya tradicionales carreras por San Fco. de esta serie llegan esta vez en versión futurista, con escenarios y coches alusivos a la fecha del título. Se mantiene el espíritu arcade de siempre, y tanto el modo batalla como el de cuatro jugadores le dan un poco de variedad a un juego correcto.

Puntuación..................................... 6

■ VELOCIDAD

SEGA GT

Compañía: SEGA
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO

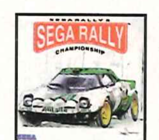


Lo más parecido que tiene nuestra consola a «Gran Turismo». Tiene muchos vehículos (hay modelos occidentales que nos estaban en la versión japonesa), y una cantidad de opciones mecánicas y jugables que lo convierten en un juego de lo más recomendable para los fans de la velocidad.

Puntuación................................... 8

SEGA RALLY 2

Compañía: SEGA
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Sega nos trae diversión a tope con una buena conversión de su conocidísima recreativa, mejorada además con nuevos modos de juego. Los gráficos son casi idénticos (o sea, excelentes), aunque se queda un poco corto en jugabilidad al lado de los mejores títulos del género.

Puntuación................................... 7

SOUTH PARK RALLY

Compañía: ACCLAIM
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS



Los pandilleros más gamberros de hoy en día se han reunido en esta ocasión para echar carreras absolutamente locas. Con el peculiar (y guarrindongo) sentido del humor de la serie intacto, pero eso sí, en inglés. Y las carreras son tan locas y el control tan malo, que el juego es injugable.

Puntuación................................... 5

SPEED DEVILS

Compañía: UBI SOFT
Distribuidora: UBI SOFT
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Estamos ante uno de los juegos más divertidos de su género, con una vocación claramente arcade (diseño de los circuitos, manejo suave y sencillo), que ofrece además un modo campeonato de lo más entretenido. Tiene gráficos muy buenos, y su jugabilidad es bastante alta.

Puntuación................................... 8

SPIRIT OF SPEED

Compañía: BROADSWORD
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Un viaje a los albores de las competiciones de coches es lo que nos ofrece este simulador. Visualmente cuidado como pocos, pero demasiado flojo en otros aspectos, como el control ultrasensible, una mínima sensación de velocidad y unos tiempos de carga exageradamente largos.

Puntuación................................... 4

STAR WARS EPISODE I RACER

Compañía: LUCAS ARTS
Distribuidora: ELECTRONIC ARTS
Precio: 9.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



El primer juego de la saga "Star Wars" nos propone competir en las carreras de podracers del "Episodio I". Buenos gráficos y alta sensación de velocidad. Lo que falla es el extraño control y el hecho de ser una versión calcada de la de PC, sin ofrecer ninguna novedad en nuestra consola.

Puntuación................................... 7

STUNT GP

Compañía: LUCAS ARTS
Distribuidora: ELECTRONIC ARTS
Precio: 9.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Otra juego de carreras que se aparta del camino más realista y opta por los coches de radiocontrol. Su mejor virtud está en todos los loopings y vueltas que hay en sus circuitos, y en una jugabilidad bastante aceptable. Sin embargo, no pasa de ser un título normalito, sin más.

Puntuación................................... 5

SUPER RUNABOUT

Compañía: CLIMAX
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS

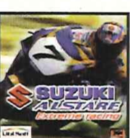


Un juego que comparte el planteamiento loco de «Crazy Taxi», que se basa más en completar misiones por las calles de la ciudad sin regla alguna, que en echar carreras. Buenos gráficos, vehículos para dar y tomar, y una diversión asegurada. Si os gusta la idea, tenedlo muy en cuenta.

Puntuación................................... 8

SUZUKI ALSTARE

Compañía: UBI SOFT
Distribuidora: UBI SOFT
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO

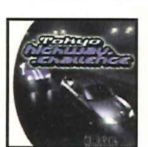


El único simulador de carreras de motos al que podemos jugar en Dreamcast hasta este momento nos ofrece un buen acabado técnico (buenos gráficos, control más que correcto y una alta sensación de velocidad). Un arcade en toda regla, pero se queda muy corto en las opciones de juego.

Puntuación................................... 5

TOKYO HIGHWAY CHALLENGE

Compañía: CRAVE
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Sega nos propone competir en un circuito enorme que discurre por las autopistas de Tokio. Juegos de luces bien conseguidos en un juego que sólo tiene un circuito, exclusivamente nocturno, lo que significa que su diversión se agota en cuanto hemos dado unas cuantas vueltas.

Puntuación................................... 5

TRICK STYLE

Compañía: ACCLAIM
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Velocidad sobre tablas de surf futuristas. Es un juego visualmente muy bueno, con un control de lo más sencillo, pero que cojea en su capacidad de diversión por la falta de alicientes propios de un arcade (ítems, ataques a los contrarios,...). Podría haber llegado mucho más alto.

Puntuación................................... 6

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Compañía: EDEN STUDIOS
Distribuidora: INFOGRAMES
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS



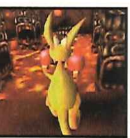
La mejor versión del popular «V-Rally». Una sabia mezcla de arcade y simulador de mucha altura, tanto para sentirnos como en un rally de verdad. Un completo editor de circuitos, varias vistas a elegir, el gran realismo de los coches y su modo para 4 jugadores, son sus mejores bazas.

Puntuación................................... 9

■ PLATAFORMAS

KAO THE KANGAROO

Compañía: TITUS
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



Un nuevo juego con protagonista gracioso y un planteamiento muy infantil. Tiene todo lo que se le pide a un integrante del género (saltos, enemigos, etc.), aunque evidentemente no llega a los niveles de los grandes títulos de nuestra consola, ni en su nivel gráfico ni en el de jugabilidad.

Puntuación................................... 6

RAYMAN 2

Compañía: UBI SOFT
Distribuidora: UBI SOFT
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



El simpático Rayman protagoniza un estupendo juego de plataformas, con un desarrollo de lo más divertido y unos gráficos realmente fantásticos. Aunque podría parecer enfocado para los más jóvenes, garantiza horas de diversión para los jugones de todas las edades.

Puntuación................................... 8

SONIC ADVENTURE

Compañía: SEGA
Distribuidora: SEGA
Precio: 4.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



El puercoespín más famoso de Sega corre en el plataformas más frenético disponible en Dreamcast. Recorre enormes mundos 3D con un aspecto gráfico alucinante, en su lucha contra los secuaces del malvado Dr. Robotnik. La posibilidad de jugar con los otros personajes es fantástica.

Puntuación................................... 9

SUPER MAGNETIC NEO

Compañía: CRAVE ENTERTAINMENT
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



El protagonista del juego es un electroimán. Tiene un argumento infantilón, y gráficos coloridos y aceptables, pero con un control demasiado lioso para los más pequeños, que es a los que se supone que va dirigido. No está mal, pero nunca llega a alcanzar la altura de sus compañeros de género.

Puntuación................................... 6

WACKY RACES

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

«Wacky Races» nos pone en la piel de los pilotos más locos del mundo. Gráficos que "clavan" a los dibujos animados, coloridos y simpáticos. Un montón de retos le dotan además de bastante vida, y llega a enganchar a cualquier amante del género, tenga la edad que tenga.

Puntuación.................................... 8

DEAD OR ALIVE 2

Compañía: **TECMO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Junto a «Soul Calibur», el mejor exponente del género en nuestra consola. Combina el atractivo de sus chicas, un control excelente y unos escenarios en 3D que nos permiten combatir en diferentes alturas. Una opción de compra magnífica para los aficionados a las tortas virtuales.

Puntuación.................................... 9

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Otro título de la prolífica Capcom, basado esta vez en los personajes de un manga bastante conocido en Japón, aunque no en España. Vuelven a ser peleas en 2D, con unos gráficos poco espectaculares y algunos fallos de control. Aprobado sin más, y para buscadores de curiosidades.

Puntuación.................................... 5

MARVEL VS CAPCOM

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Nos encontramos ante un juego de lucha en 2D, correcta conversión de la recreativa, con unos gráficos brillantes y coloristas, cuyo principal atractivo radica en sus numerosos personajes, tanto los conocidísimos de la saga "Street Fighter", como los super-héroes de la casa Marvel.

Puntuación.................................... 5

MARVEL VS CAPCOM 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Con un modo historia se habría convertido en una verdadera obra maestra de la lucha en 2D... pero aún sin él, gracias a sus geniales gráficos, estupendos efectos y su gran número de carismáticos personajes es la mejor opción para los que se vuelven locos con este género.

Puntuación.................................... 9

MORTAL KOMBAT GOLD

Compañía: **EUROCOM**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Último representante de una saga que tuvo su éxito, pero que a estas alturas no añade apenas atractivos reseñables. Desde luego, si la serie no experimenta cambios importantes, éste seguramente va a tener el honor de ser su último capítulo de verdad. Sólo para los más nostálgicos del género.

Puntuación.................................... 3

PLASMA SWORD

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Un juego que nos ofrece peleas en 3D dentro de un entorno futurista. Buenos gráficos y un correcto sistema de juego, pero sin aportar nada nuevo en un género con tanta competencia. Resulta interesante, pero no le busquéis mucho más atractivo, porque no lo encontraréis.

Puntuación.................................... 4

POWER STONE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Capcom, famosa por sus sagas de lucha en 2D, nos presenta un estupendo arcade en 3D, con gráficos de cuidada estética manga y la diversión añadida de poder interactuar con cualquier objeto de escenario y usarlo como arma. Una excelente conversión de la recreativa.

Puntuación.................................... 9

POWER STONE 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

La segunda parte de este juego tiene la virtud de no ser sólo una continuación con más personajes y alguna que otra mejora gráfica, sino que se desmarca de su original planteando unas peleas para cuatro jugadores en las que sigue habiendo total interacción con los distintos escenarios.

Puntuación.................................... 9

PSYCHIC FORCE 2012

Compañía: **TAITO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

La idea, cuando menos, es original:un juego de lucha en 3D que se desarrolla en un cubo en el que no hay gravedad. Sin embargo, en la práctica, los combates son terriblemente confusos y es ya todo un reto lograr acercarnos a nuestro rival. Sentimos no poder recomendárselo a nadie.

Puntuación.................................... 3

SOUL CALIBUR

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Sin ninguna duda, éste es uno de los mejores juegos de Dreamcast, y sólo para poder jugarlo merecería la pena comprarse la consola. Un montón de modos de juego, los mejores gráficos que se han visto en el género, un control alucinante y mil cosas más. No tenerlo es un pecado.

Puntuación.................................... 10

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Una nueva entrega de la inagotable saga «Street Fighter», con gráficos brillantes, un plantel nada despreciable de luchadores (¡34!) y un buen catálogo de opciones de juego. Ahora bien, todo ello en 2D, con las carencias propias de este entorno gráfico. Se queda algo antiguo.

Puntuación.................................... 7

SF III DOUBLE IMPACT

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Las dos primeras versiones del juego de recreativa están unidas en un solo GD, y por eso el título de éste es de "doble impacto". Pero aún siendo dos juegos en uno, realmente aporta muy poco al género, al presentarnos pocos personajes, y un aspecto gráfico anclado en el pasado.

Puntuación.................................... 6

SF III THIRD STRIKE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

El mejor «Street Fighter» de la prolífica saga de lucha en 2D de Capcom. La vuelta de la popular Chun-Li marca la pauta, y además disponemos de una gran cantidad de luchadores. Los nuevos "super art moves" son golpes especiales alucinantes, que aumentan su ya legendaria jugabilidad.

Puntuación.................................... 7

TECH ROMANCER

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Gigantescos robots, con poderosísimos ataques, se enfrentan en un completo juego de lucha en 3D sobre grandes escenarios y con gran libertad de movimientos. Una buena opción, que se ve un poco empañada por el bajo número de "mechs" que podemos elegir para luchar.

Puntuación.................................... 7

VIRTUA FIGHTER 3TB

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

La saga «Virtua Fighter» es antológica en la lucha en 3D, y no podía dejar de estampar su sello en los 128 bits. Se trata de un juego de lucha con buen control y gráficos de calidad, tanto de los personajes como de los escenarios, aunque se queda corto a la hora de ofrecer opciones de juego.

Puntuación.................................... 8

■ AVENTURA

BLUE STINGER

Compañía: CLIMAX GRAPHICS
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS

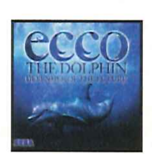


Con una trama de lo más elaborada, esta aventura nos obliga a enfrentarnos en una isla a todo tipo de seres mutantes, al tiempo que resolvemos los más diversos puzzles. Su principal defecto es que pierde bastante jugabilidad al no haber sido traducido a nuestro idioma.

Puntuación................................... 7

ECCO THE DOLPHIN

Compañía: APPALOOSA INTERACTIVE
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO

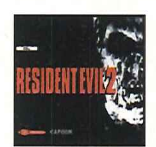


Ecco, un valiente delfín que trabaja para Sega desde hace bastantes años, tiene en esta compleja aventura la misión de salvar la Tierra de una invasión extraterrestre. Realismo a tope en los animales, preciosos escenarios 3D y un guión de lujo para un juego bastante difícil.

Puntuación................................... 8

RESIDENT EVIL 2

Compañía: CAPCOM
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



Primero fue la mansión a las afueras, ahora es todo el pueblo. Raccoon City está invadida por una legión de zombies que esperan que llegue alguien para hincarle el diente. Uno de los exponentes del "Survival Horror", con algunas novedades exclusivas, pero manteniendo lo ya conocido.

Puntuación................................... 7

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Compañía: CAPCOM
Distribuidora: PROEIN
Precio: 9.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



La mejor entrega de la saga «Resident Evil» es exclusiva de nuestra consola, y posee una calidad gráfica asombrosa. La historia que nos propone es una de las más elaboradas que encontrarás en mucho tiempo, cargada de detalles fascinantes. Una obra de arte imprescindible.

Puntuación...................................10

SHADOW MAN

Compañía: ACCLAIM
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO



Una aventura con una ambientación para quitarse el sombrero, que combina momentos de acción con otros que nos obligan a pensar. El desarrollo de su argumento es genial, y utiliza un lenguaje bastante explícito gracias a su espléndido doblaje. Una versión muy aprovechable.

Puntuación................................... 7

SHENMUE

Compañía: SEGA
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



La obra maestra de Yu Suzuki tiene un nivel gráfico extraordinario, lo que le permite ser el juego más realista que se haya visto jamás. Sus tres discos desarrollan una aventura con un planteamiento muy cinematográfico. Es como jugar a vivir, aunque el tema del idioma le resta un punto.

Puntuación................................... 9

SILVER

Compañía: SPIRAL HOUSE
Distribuidora: INFOGRAMES
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO



Una fabulosa aventura de acción ambientada en una época de espadas, dragones y magia. Decorados preciosistas a recorrer con hasta seis personajes diferentes, cada cual con sus características especiales. La banda sonora es casi un lujo asiático, y su doblaje te mete de lleno en ambiente.

Puntuación................................... 8

SOUL REAVER

Compañía: EIDOS
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO



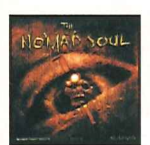
El vampiro Raziel es el protagonista de una inquietante aventura con un objetivo: la venganza. Gráficos muy cuidados y jugabilidad a prueba de bomba, que no se cortan mostrando altos niveles de violencia. Un juego apasionante, aunque no incluye novedades respecto a anteriores versiones.

Puntuación................................... 7

■ ACCIÓN

THE NOMAD SOUL

Compañía: QUANTIC DREAM
Distribuidora: PROEIN
Precio: 9.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO

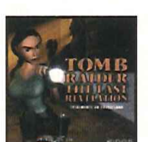


Nos ofrece un elaborado argumento futurista, de los mejores que hemos jugado. Eso sí, tiene una trama adulta y unas escenas subidas de tono, por lo que es un juego para mayores. La pena es que los gráficos no están a la altura y presenta además unos tiempos de carga muy largos.

Puntuación...................................6

TOMB RAIDER IV

Compañía: EIDOS
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO



Lara no podía faltar a la cita con la historia, y se ha apuntado a corretear por el procesador de consola más potente que hay en el mercado. Nunca antes la señorita Croft había estado tan guapa, ni tan rodeada de peligros. Una gran jugabilidad para el mismo desarrollo que todos conocíamos.

Puntuación................................... 7

BANGAI-O

Compañía: SWING
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



Un matamarcianos con una estética manga en sus secuencias entre fases, que nos pone a los mandos de un robot. Es bastante largo (tiene 44 fases), pero al mismo tiempo tiene un nivel de dificultad elevado en extremo. En definitiva, un juego sin mucho empaque, sólo para fanáticos.

Puntuación................................... 5

DRAGON´S BLOOD

Compañía: CRAVE
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



Una buena aventura, ambientada en un reino medieval, donde tienen el típico problema con una plaga de dragones. Una realización técnica bastante buena, con héroes de gran tamaño, aunque las peleas resultan algo confusas y se abusa mucho del efecto de niebla. Si no fuera por eso...

Puntuación................................... 6

FIGHTING FORCE 2

Compañía: EIDOS
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



Un juego de acción bastante descafeinado, en el que sobresalen sus buenos gráficos, pero que se queda corto en su jugabilidad por ser enormemente repetitivo y tener una estructura demasiado simple. Los enemigos, con una pésima inteligencia artificial, más que miedo dan pena...

Puntuación................................... 4

FUR FIGHTERS

Compañía: BIZARRE
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Acción a manos llenas se conjuga con buenas dosis de aventuras y de plataformas en este título. Además, todo ello acompañado de un sentido del humor de lo más hilarante que hace que uno se ría cada dos por tres. Parece infantil, pero encanta también a los mayores con ganas de juerga.

Puntuación................................... 8

GAUNTLET LEGENDS

Compañía: MIDWAY
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS



Revival en 3D de uno de los juegos más exitosos de los comienzos de esta industria, «Gauntlet Legends» nos sumerge en un mundo fantástico medieval en busca de unas runas olvidadas. Enemigos a porrillo y muchas magias. Técnicamente es un poco flojo, y lo mejor es su opción multijugador.

Puntuación................................... 6

GIGA WING

Compañía: CAPCOM
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Esta conversión de una recreativa cojea por varios lados. En primer lugar, tiene sólo siete fases, una cifra que se queda muy corta. Por si fuera poco, la acción se vuelve totalmente caótica cuando aparecen un montón de disparos y navecillas en la pantalla. Un matamarcianos flojillo.

Puntuación................................... 4

GRAND THEFT AUTO

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Un juego que ya era muy conocido antes de llegar a nuestra consola, y que en esta versión mantiene el mismo planteamiento de toda la vida: tenemos que cumplir misiones al servicio de la mafia. Sus gráficos no son nada del otro mundo, pero al menos resulta entretenido.

Puntuación.................................... 7

HIDDEN & DANGEROUS

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Una conversión de un juego que había tenido cierta fama en PC, pero que se estrella de plano en su llegada a nuestra consola. Los gráficos son bochornosos, con unas animaciones impropias de los tiempos que corren, con lo cual el posible interés que podría tener la acción se reduce a cero.

Puntuación.................................... 3

JET SET RADIO

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Sega nos trae un juego moderno como pocos: sus protagonistas son unos patinadores que pintan graffiti, tiene una banda sonora que quita el hipo, y por encima de todo destacan unos gráficos que mezclan la estética del dibujo animado con una calidad y unas animaciones sobresalientes. Genial.

Puntuación.................................... 10

MAKEN X

Compañía: **ATLUS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

«Maken X» presenta uno de los argumentos más interesantes y adultos que se pueden pedir a un juego de acción. Es un buen "shooter" en primera persona, cuyos gráficos cumplen con su misión; la pena es que su control no responde del todo bien, lo que le resta bastante jugabilidad.

Puntuación.................................... 6

MDK 2

Compañía: **BIOWARE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

Este juego nos ofrece 40 niveles llenos de acción, en los que podemos controlar a sus tres originales protagonistas repartiendo diparos a troche y moche. Los gráficos tienen mucha calidad, y está lleno de situaciones variadas e hilarantes. Su gran defecto es una dificultad elevadísima.

Puntuación.................................... 7

MILLENIUM SOLDIER EXPENDABLE

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Un soldado al estilo de Rambo protagoniza este shot'em up puro y duro, con la única misión de freír a tiros a todo el que se atreva a ponérsele delante. Resulta divertidillo al principio, pero en seguida se hace demasiado lineal, monótono y simplón. Para incondicionales del género.

Puntuación.................................... 4

NIGHTMARE CREATURES 2

Compañía: **KALISTO**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **7.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

De la mano de Kalisto, un juego especialmente recomendado para los amantes de los sustos, de las películas gore y de los juegos de acción. El argumento es bueno, pero el juego no engancha como debería al tener un componente técnico flojillo y un sistema de combate demasiado simple.

Puntuación.................................... 6

QUAKE III ARENA

Compañía: **ID SOFTWARE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Uno de los grandes clásicos del juego online para PC llega a nuestra consola en una conversión magnífica, que no pierde ni un ápice de calidad gráfica y es capaz de mantener una velocidad de acción impresionante mientras estamos disputando sus geniales partidas en la red.

Puntuación.................................... 10

RED DOG

Compañía: **ARGONAUT**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Un divertido shooter, con amplias y variadas fases a los mandos de un poderoso tanque. Es bueno gráficamente, pero baja el nivel debido a la dificultad de su control. Lo mejor, su modo multijugador, que es de lo más divertido al ofrecer diferente tipo de pruebas tipo death match, o en equipo...

Puntuación.................................... 6

SILENT SCOPE

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

La conocida recreativa del francotirador llega a Dreamcast en una conversión que conserva el mismo nivel gráfico, pero que nos guarda la sorpresa (negativa) de no ser compatible con la pistola. Por lo demás, resulta muy divertido mientras dura, porque su duración se nos antoja demasiado corta.

Puntuación.................................... 7

SOUL FIGHTER

Compañía: **TOKA**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

Tres son los personajes que podemos elegir para sumergirnos en un beat'em up medieval lleno de magia, fantasía y, sobre todo... puños. Una trama interesante y unos gráficos llamativos, aunque con un sistema de cámaras deficiente. Echamos de menos una opción multijugador.

Puntuación.................................... 5

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Conversión casi perfecta de uno de los arcades más grandes. Nuestro objetivo es cargarnos a todos los zombies y demás bichejos de la misma calaña nos encontremos. Diversión terrorífica garantizada, y mucho mejor si lo jugamos con la pistola de Dreamcast.

Puntuación.................................... 9

TOY COMMANDER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Nuestros juguetes se han rebelado, y están sembrando el caos en toda la casa. Utilizando todo tipo de vehículos, atravesamos un montón de fases para poner firmes a estos rebeldes de plástico. Estupendos gráficos 3D para un juego al que le falta algo más de chispa.

Puntuación.................................... 7

URBAN CHAOS

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



La verdad es que el argumento del juego está bien, porque nos da el control de una policía que debe detener el caos que se monta en la última noche del milenio. Sin embargo, el nivel técnico es muy flojo, y al final sólo las fases de conducción suben un poco el interés.

Puntuación.................................... 4

VIGILANTE 8: 2nd OFFENSE

Compañía: **ACTIVISION**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Una buena idea la de situarnos en amplios escenarios para luchar a bordo los más raros vehículos. Claro, que no pasa de ahí, pues el juego tiene demasiados fallos en el aspecto gráfico, de movimiento y de control de nuestro coche, que le impiden obtener una puntuación más alta.

Puntuación.................................... 4

ZOMBIE REVENGE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este beat'em up es una opción de compra con diversión asegurada, que nos traslada a una ciudad repleta de zombies. Los gráficos son impactantes y el ritmo vertiginoso. Es una conversión del arcade a la que sólo se le puede achacar que no tenga una duración algo más larga.

Puntuación.................................... 6

■ DEPORTIVOS

ECW HARDCORE REVOLUTION

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de "wrestling" en la línea clásica de llaves ostentosas y mucha chulería. Cuenta con una larga nómina de luchadores reales, fácilmente reconocibles para los aficionados al género, pero no incluye suficientes alicientes como para mejorar lo que ofrece «WWF Attitude».

Puntuación.................................... 5

ESPN INT. TRACK & FIELD

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **7.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La saga más conocida (y reconocida) del atletismo y la gimnasia en videojuego llega a Dreamcast con toda la jugabilidad y diversión que le caracteriza. Su control es sencillo e intuitivo, pero su apartado gráfico está descuidado, con muchos detalles en que falta calidad visual.

Puntuación.................................... 8

NBA 2000

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simulador de básket más real que hayas visto. Juega en la liga más importante del mundo con todos los equipos oficiales y las estrellas de la NBA a tus órdenes. La calidad de los gráficos es apabullante, y bajan a un nivel de detalle al que nunca habían llegado otros juegos.

Puntuación.................................... 9

NBA SHOW TIME

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

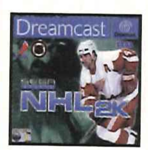


Básket espectáculo en estado puro. Una auténtica locura dentro de la cancha, llena de mates, rebotes y saltos estratosféricos. Estilo muy arcade, y un modo multijugador que rompe todos los moldes. Si buscas diversión sin preocuparte de las reglas, ya sabes, éste es tu juego.

Puntuación.................................... 8

NHL 2000

Compañía: **BLACK BOX GAMES**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La línea deportiva de Sega se refuerza con un magnífico simulador de hockey sobre hielo. Tiene unas magníficas animaciones, y una serie de detalles gráficos que nos dejan asombrados. La jugabilidad es también muy alta, así que su mayor defecto es que el hockey no es muy popular.

Puntuación.................................... 7

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

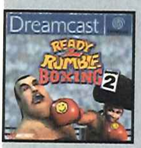


Un juego de boxeo guiado por la diversión, y con el plantel más original que te hayas echado a la cara. Cada uno de ellos con sus tácticas y formas de pelear exclusivas. Los movimientos son de lo más divertido, y mantienen el realismo sin perder nunca el sentido del humor.

Puntuación.................................... 8

READY 2 RUMBLE ROUND 2

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La segunda parte del juego de Midway ha sabido conservar toda la gracia del original, pero mejora las animaciones y el aspecto de los personajes (con muchos nuevos); además ha perfeccionado los modos de juego hasta conseguir que la jugabilidad suba todavía más enteros.

Puntuación.................................... 9

SEGA EXTREME SPORTS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Con él practicamos los deportes más extremos, (ala delta, snowboard, parapente o puenting), y sólo corremos el riesgo de que el mando se queme de tanto jugar. Elevadísima calidad gráfica y una sensación de velocidad muy alta. Su único pero es que algunos deportes resultan muy sosos.

Puntuación.................................... 8

SNOW SURFERS

Compañía: **EUP SYSTEMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

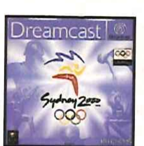


De la mano de los mismos creadores que la saga "CoolBoarders", con él podemos dar rienda suelta a nuestras ansias de lanzarnos cuesta abajo por las más peligrosas pendientes nevadas. La jugabilidad y las animaciones son buenas, pero el juego está algo escaso de pistas.

Puntuación.................................... 6

SYDNEY 2000

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Las olimpiadas del 2000 se han celebrado en Sydney... y en nuestra Dreamcast. El juego incluye doce pruebas y un modo olímpico que alarga bastante su vida, pero técnicamente es bastante flojo, con deportistas y escenarios demasiado sosos. Y el doblaje está sincronizado de pena.

Puntuación.................................... 5

TEE OFF

Compañía: **BOTTOM UP**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

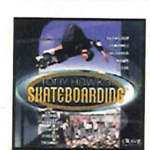


Un juego de golf con jugadores cabezones y un estilo desenfadado. Aquí importa más la simpatía que la calidad gráfica. Nos ofrece un montón de hoyos por recorrer y todo lo relacionado con este deporte, aunque a los más puristas no les gustará el estilo con el que está planteado.

Puntuación.................................... 6

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Compañía: **TREYARCH**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Todos los aficionados al monopatín tienen aquí un juego que simula perfectamente las espectaculares piruetas de este deporte, aunque introduce también un toque de fantasía en los objetivos de cada fase. Buenos gráficos y jugabilidad, pero sin aportar novedades respecto al original.

Puntuación.................................... 8

UEFA STRIKER

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El primer juego de fútbol que apareció para Dreamcast. Se trata de un simulador correcto en cuanto a número de opciones y jugabilidad, pero que tampoco aporta demasiado a nivel gráfico. A pesar de todo, es una opción aceptable si lo que estás buscando es meterte fútbol en vena.

Puntuación.................................... 6

VIRTUA ATHLETE 2K

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sega nos da atletismo en estado puro con este divertidísimo simulador, sobre todo en su modo para cuatro jugadores. Tiene unos gráficos y unas animaciones estupendas, y funciona con el control típico de machacar botones. Su gran defecto es que se queda corto de pruebas: sólo siete.

Puntuación.................................... 7

VIRTUA STRIKER 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Con unos graficos y unas animaciones asombrosas, hasta creerás que te duele la pierna si le dan una patada a tu jugador. Su calidad global es innegable, pero es algo escaso en opciones y demasiado exagerado en su marcado estilo arcade, que perjudica la jugabilidad.

Puntuación.................................... 8

VIRTUA TENNIS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin duda, es el mejor simulador de tenis de todos los tiempos y en cualquier plataforma. Conjuga una jugabilidad sin límites con un montón de tenistas y pistas que redundan en una larguísima vida. Su modo multijugador es todo adicción. Así que ya sabes: una compra ineludible.

Puntuación....................................10

■ DEPORTIVOS

WORLDWIDE SOCCER 2000

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Elige entre más de 200 equipos de todo el mundo y juega una temporada de liga completa. Un simulador de altura que cumple bien con su cometido. No es muy espectacular gráficamente, pero sí bastante jugable, y la calidad de las animaciones alcanza un nivel alto.

Puntuación...................................... 7

WWS 2000 EURO EDITION

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Una nueva versión de "Worldwide Soccer 2000", realizada con la excusa de la Eurocopa 2000, que introduce bastantes mejoras, sobre todo a nivel gráfico, de velocidad de juego y de control, tanto de los jugadores, como del balón. Por ahora, el mejor simulador para Dreamcast.

Puntuación...................................... 8

WWF ATTITUDE

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Luchadores estrafalarios compitiendo por ver quien es el más fuerte, y "chuleta" del mundo del wrestling. Destacan las animaciones y el tamaño de los personajes. La opción para cuatro jugadores simultáneos, añade aliciente a este juego, recomendado en exclusiva a los fans de este "deporte".

Puntuación...................................... 6

WWF ROYAL RUMBLE

Compañía: **THQ**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Otro juego de lucha libre que sigue en la misma estética y en el mismo estilo de juego que el resto, pero que esta vez se distingue de sus competidores porque nos permite jugar la Royal Rumble, con peleas multitudinarias. Seguro que les mola a los aficionados a este "deporte".

Puntuación...................................... 7

■ OTROS GENEROS

AEROWINGS

Compañía: **CRAVE ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Surca los cielos a bordo de los cazas más modernos, dotados con el potencial bélico necesario para destruir cualquier objetivo. Se trata de un simulador bastante normalito, y superable a nivel técnico. La verdad, nos han gustado más las batallas de «Deadly Skies».

Puntuación...................................... 5

BUST A MOVE 4

Compañía: **TAITO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La fórmula de «Bust a Move 4» no es nueva, pero sí enormemente adictiva, como saben los que la conocen. Vistoso y muy colorido, habría alcanzado mucha más nota si hubiera tenido una opción que creemos necesaria en este tipo de juegos: poder jugar partidas a cuatro jugadores.

Puntuación...................................... 6

CHUCHU ROCKET!

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **¡GRATIS!**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El primer juego on-line nos propone recolectar ratones siderales en nuestro cohete evitando a los malvados gatos. Gráficos sencillotes para las partidas más locas y adictivas que existe hoy por hoy en el mercado. El modo multijugador es algo que no os debéis perder por nada del mundo.

Puntuación...................................... 9

DEADLY SKIES

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Entretenido juego de aviones, que nos pone a los mandos de los más potentes cazas del momento. Buenos gráficos y un montón de misiones lo convierten en la mejor opción de compra para los aficionados al género. No es un simulador como los de PC, pero resulta divertido.

Puntuación...................................... 6

EVOLUTION

Compañía: **STING**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Se trata del primer juego de rol que apareció para Dreamcast, con unos gráficos vistosillos, personajes de estética manga, numerosos combates y una banda sonora de lo más agradable. Lo que ocurre es que no llega a tener la profundidad de las grandes epopeyas del género.

Puntuación...................................... 6

JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL

Compañía: **AWESOME**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Curioso juego de billar que nos transporta a campeonatos de "Pool" y "Snooker". Las bolas se comportan como en la realidad, y el apartado gráfico es sobresaliente. Sin embargo, el control es bastante malo, lo que hace que este título sea exclusivo para los muy aficionados a este deporte.

Puntuación...................................... 5

SAMBA DE AMIGO

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **NO DISPONIBLE**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego musical que tiene la peculiaridad de que se vende junto con un par de maracas, lo que os da una idea de su grado de locura. Nos pone a bailar un montón de canciones famosas, con lo que nos parece el instrumento ideal para disfrutar de unas divertidísimas fiestas en casa.

Puntuación...................................... 8

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La idea es buena: un concurso de televisión protagonizado por los personajes de la serie. Es divertido y muy loco. Sin embargo el hecho de no estar traducido, y que todas las bromas sean muy yanquis, hacen de este juego una simple curiosidad para la mayoría de nosotros.

Puntuación...................................... 5

SPACE CHANNEL 5

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



La reportera Ulala es la protagonista de un peculiar juego musical en Dreamcast que deja el listón muy alto para los demás. Un sencillo concepto, gráficos y coreografías de alucine y, sobre todo, su poder adictivo, le convierten en un juego genial. Su única pega es que se hace corto.

Puntuación...................................... 9

TIME STALKERS

Compañía: **CLIMAX**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un juego de rol que no alcanza las grandes cimas de otros títulos del género, pero que cumple su papel sin meterse en mayores complicaciones. Tiene un estilo gráfico con personajes cabezones y un sistema de mazmorras y laberintos que se puede hacer algo repetitivo.

Puntuación...................................... 6

WETRIX +

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

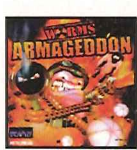


«Wetrix +» es un descendiente directo de «Tetris», pero amoldado a los nuevos tiempos: Bloques que caen del cielo en un entorno 3D en el que tenemos que formar lagos, lagunas y riachuelos sin que se pierda el agua. Pero es un intento fallido, que anda demasiado escaso de jugabilidad.

Puntuación...................................... 3

WORMS ARMAGEDDON

Compañía: **TEAM 17**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Equipos de gusanos se ponen a luchar a "brazo" partido con el armamento más disparatado que se haya visto nunca. No aporta demasiadas novedades, y gráficamente no vale gran cosa, pero su capacidad de adicción en el apasionante modo multijugador es bestial.

Puntuación...................................... 6

FERRARI 355 CHALLENGE

Todos sabemos que «F355» es un juego que te exige lo máximo para ganar una carrera. Por eso hemos recorrido cientos de kilómetros con él, para resolverte los secretos de cada circuito y lograr así que los conozcas como el pasillo de tu casa.

CONSEJOS DE CONDUCCIÓN

Como ya habrás leído alguna que otra vez, en «Ferrari 355» debes tener un control absoluto de tu vehículo para poder ganar alguna carrera. Para ello, debes aprender a usar el cambio de marcha manual.

Otra de las opciones que tienes a tu disposición es la ayuda de las asistencias: control de tracción, sistema de frenos antibloqueo y control de estabilidad. No te vamos a decir que no las uses, pero conviene saber que muchas curvas se toman mejor sin tenerlas activadas. Si todavía no tienes demasiada práctica, es lógico que las utilices, pero tu objetivo final debe ser prescindir de ellas y aprender a pilotar "a pelo".

Con las asistencias, el manejo del coche no depende sólo de ti, por lo que nunca llegas a saber con seguridad la reacción que tendrá en un momento determinado. Lógicamente, el tiempo de aprendizaje para lograr conducir sin asistencias es largo, pero cuando lo domines, cruzar el primero la meta ya no será una misión tan difícil como al principio.

CAMBIO DE MARCHA

Cambio automático: Tienes a tu disposición todas las asistencias posibles. Utilízalo en tus primeras horas de juego para darte cuenta de cómo va el asunto, pero cuando ya estés en situación, olvídate de él por el resto de tus días.

Si compites utilizando el cambio automático no podrás llegar a ver el coche del primer clasificado ni en pintura. Además, tampoco te permite sacarle el máximo partido al cambio de marchas en los puntos complicados del circuito.

Cambio manual: Cuando llegues a controlarlo, las reacciones de tu Ferrari te dejarán cada vez más sorprendido. Conociéndolas, le podrás sacar todo su rendimiento, porque sabrás cuando es mejor reducir, o apurar al máximo alguna marcha. Aunque no lo creas, es tan importante hacer buenos cambios que realizar una buena trazada.

Un consejo: no busques siempre el ir más rápido. Aprende a reducir para dar más potencia al coche, para forzar un derrape, etc.

ASISTENCIAS

SC (Control de Estabilidad): Sirve para evitar que el coche se deslice cuando tienes que mover la dirección. Es mucho mejor tenerlo siempre desactivado, ya que con él no podrás realizar contravolante, ni te permitirá arriesgar demasiado en las curvas.

TC (Control de Tracción): Se encarga de vigilar que las ruedas no patinen a la hora de arrancar, o cuando te sales fuera de la pista. Por tanto, no es determinante para la conducción, así que si prefieres tenerlo activado, adelante.

ABS (Frenos Antibloqueo): Su función es evitar que las ruedas patinen cada vez que pises el freno. Es aconsejable tenerlo desactivado, ya hará que tu vehículo tenga un comportamiento extraño, y te impedirá hacer cierto tipo de maniobras fundamentales, como contravolantes, o deslizarte desde un lado a otro de la curva cortando por la tangente, lo que te permite ganar unas décimas.

IBS (Sistema de Frenado Inteligente): Sólo está disponible cuando conduces con el cambio automático. No te aconsejamos que lo utilices por dos razones: la primera, que comprarte un juego como éste para utilizar el freno automático resulta imperdonable. La segunda, que nunca sabes en qué momento exacto va a frenar la máquina, por lo que la dirección de tu coche será más irregular.



CLAVES

F = Frenar
f = Tocar el freno
CV = Contravolante
D = Desacelerar

MOTEGUI : 2.414 m

Sin duda alguna, éste es el circuito más sencillo de todos. Ni el freno ni el cambio de marcha dan problemas, pero tienes que hacer unas trazadas buenas para apurar bien en las curvas. Dada su sencillez, la victoria en este recorrido pasa por ganar unas décimas en las dos curvas.





A ésta curva se llega en sexta, y es muy cerrada. Por eso, al llegar a su tramo final, tienes que levantar el pie del acelerador para poder hacer una buena trazada.



En la última curva del circuito debes desacelerar para tomarla bien. De esta forma entrarás con mucha potencia en la recta de meta.

Ten cuidado con la entrada de esta curva. Frena y reduce a quinta si no te quieres que tu coche se vaya contra el muro de la derecha.

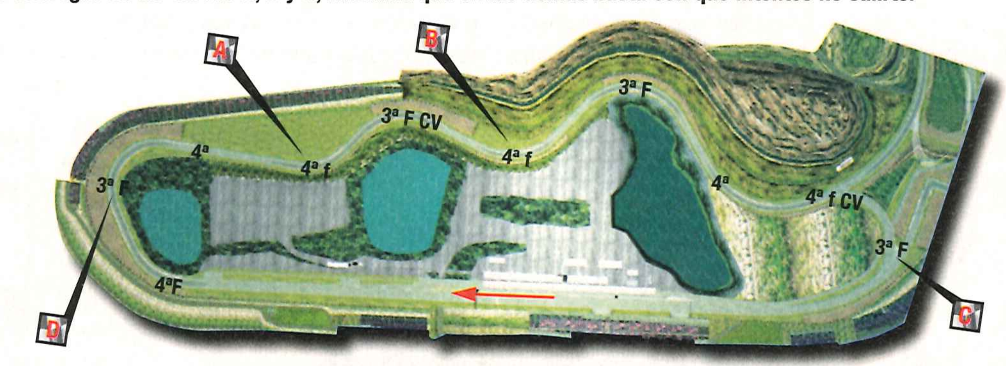
SUZUKA SHORT : 2.243 m

La variante más corta del circuito de Suzuka es un trazado sencillo, ya que puedes recortar distancia con tus adversarios en todos sus tramos. Para conseguir un buen resultado debes arriesgar en las curvas A, B y C, mientras que en las demás basta con que intentes no salirte.





En estas dos curvas puedes recortar fácilmente, sobre todo si tienes las ayudas apagadas, ya que tu coche se deslizará. Cuando estés bien encarado, suelta el freno y baja de marcha.





Para cogerla bien, entra en cuarta, y cuando veas que llega la curva toca el freno y haz un contravolante mientras reduces. Así tus rivales saldrán en segunda, y tú en tercera.



De esta curva a derechas no debes fiarte, ya que puedes entrar con demasiada fuerza de la anterior y, como cada vez se cierra más, acabar irremisiblemente en la cuneta.

MONZA : 5.770 m

Es un circuito con unas buenas rectas para ir en sexta, pero con un par de curvas que se las traen. Destacan las tres chicanes y la curva en "S". Si controlas bien el coche en estas curvas, no tiene demasiados secretos. Traza bien la última curva para llegar fuerte a la recta de meta.



Reduce a segunda en la primera curva, mete tercera en la recta corta, traza bien y mete cuarta cuando salgas de la curva. Para salir encarado quizá necesites un contravolante.



Esta chicane no tiene comparación con la primera, pero entraña su dificultad, y es que tienes que llegar más lento de lo que te imaginas para no pegártela. Llega en tercera frenando, atraviésala describiendo una linea recta entre las dos curvas, y sal en cuarta marcha.



La curva en "S" aparenta más de lo que es. Tan sólo debes reducir de quinta a tercera, frenar, tomar la curva, meter cuarta, trazar la siguiente, aumentar a quinta y salir con un contravolante. Así, tienes la oportunidad de salir con fuerza y aprovechar la recta para adelantar.

Ten cuidado de no confiarte. Frena con tiempo en la primera parte de la curva, y disminuye lo justo en la segunda. Si te pasas de potencia te sales y pierdes la oportunidad de afrontar la recta de meta a tope.

SUGO : 3.704 m

Es un circuito trepidante, con desniveles de hasta 70 metros. Muchas curva no son peligrosas, pero hacen que los coches se agrupen, provocando multitud de contactos. Si estás atento, puedes beneficiarte de ellos y adelantar. Aprovecha al máximo su recta de llegada a meta.



Es simple, pero matona. Te impide subir a cuarta, y te obliga a reducir a segunda y realizar un frenazo importante. Es mucho mejor pasarte de frenada antes que quedarte corto, ya que te saldrás seguro.



Esta curva se esconde tras una larga recta. Reduce de quinta a tercera, ábrete mucho y frena más de lo que te imaginas. No te veas tentado por la velocidad, ya que tendrás poco que ganar.



No hace falta que reduzcas de marcha. Da un toque de freno y un contravolante si es necesario. Para clavarla, tienes que frenar y dejar que el coche se deslice hasta encarar la recta. Mucho más fácil sin asistencia de ningún tipo.

SUZUKA : 5.864 m

El trazado largo de Suzuka es el circuito más exigente de todos, ya que tiene todo tipo de curvas, incluidas chicanes y curvas de horquilla. No te permite ni un sólo fallo, por lo que tu concentración tiene que ser máxima, y debes conocer bien en que zonas puedes arriesgar para atacar.



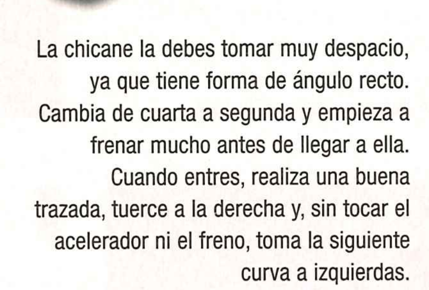
Cuidado con esta curva, que parece sencilla pero te puede dar más de un problema. En tercera, debes abrirte al máximo, frenar y cerrarte mucho para tomarla sin salirte.



Esta curva de horquilla es complicada. Reduce de cuarta a segunda y frena todo lo que puedas sin tocar el pedal del acelerador hasta que el coche se encuentre perfectamente encarado.



En la primera parte, cambia de quinta a tercera y frena lo suficiente. Cuando llegues al punto medio entre ambas curvas, ciérrate un poco y comienza a acelerar. Saldrás bien encarado y a punto de cambiar a cuarta. Es uno de los mejores lugares para adelantar.

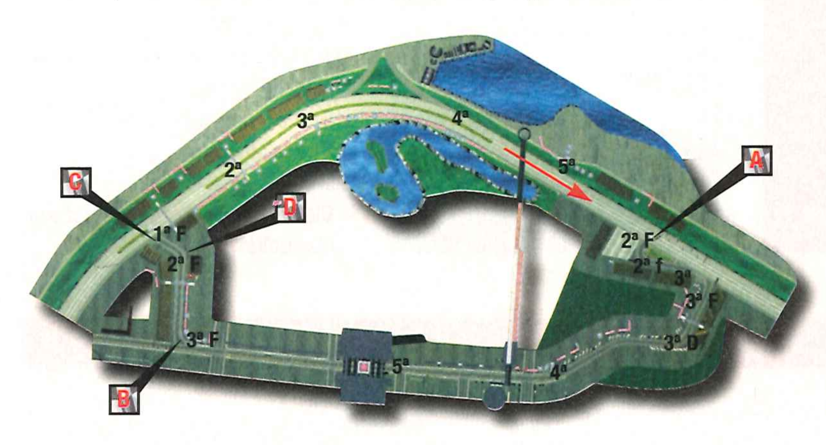


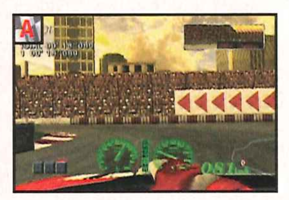
La chicane la debes tomar muy despacio, ya que tiene forma de ángulo recto. Cambia de cuarta a segunda y empieza a frenar mucho antes de llegar a ella. Cuando entres, realiza una buena trazada, tuerce a la derecha y, sin tocar el acelerador ni el freno, toma la siguiente curva a izquierdas.



LONG-BEACH : 2.558 m

Está formado por dos carreteras: la principal, y una secundaria, que nos lleva por la zona de curvas. La carretera principal es ancha, mientras que la secundaria es bastante estrecha, lo que dificulta el trazado de las curvas. Éstas, en general, son complicadas de tomar ya que la mayoría forman ángulos rectos. La clave de este circuito es frenar en el momento exacto. De no ser así, te comerás más de una valla.





El circuito empieza fuerte con una chicane a derechas. Reduce a segunda, ábrete, frena y gira a la derecha. Ahora, con un toque de freno, traza la curva a la izquierda. Sal muy abierto.



Debes concienciarte de que tienes que frenar y no dejarte llevar por la velocidad. Reduce de quinta a tercera, frena y ábrete mucho para poder salir de la curva por su lado derecho.



Aquí está la curva más complicada del circuito. Tienes que reducir de segunda a primera, abrirte mucho y gastar toda la pastilla de frenos. Intenta ocupar mucha carretera para evitar adelantamientos.



Para llegar bien a la siguiente curva, debes tomarla correctamente. Reduce de tercera a segunda, frena y ábrete a tope para así poder tomar una trazada muy cerrada. De esta manera, la siguiente curva no resultará tan complicada.

CIRCUITOS OCULTOS

A lo mejor los seis circuitos principales te sabían a poco, ¿verdad? Pues para que no te quejes, a continuación te damos las claves para que puedas desbloquear otros cinco nuevos recorridos. Activarlos es muy sencillo. Tan sólo tienes que ir a la pantalla de opciones del menú principal. Una vez allí, mantén pulsados los botones X e Y, y elige la nueva opción llamada "passwords". Después tienes que introducir los códigos de cada circuito, diferenciando mayúsculas de minúsculas, para que tu sueño de alargar la vida de «Ferrari 355» se haga realidad.

ATLANTA : 2.478 m





Este circuito es prácticamente una elipse perfecta. Tan sólo tienes que estar atento para cambiar de marcha. Una vez que llegas a sexta, no tienes por qué reducir, y nada más tienes que soltar el acelerador cuando lo creas conveniente. La trazada es similar a la de Motegi: en las rectas tienes que ir por el exterior, para después poder tomar las curvas por el interior.

➪ Clave para desbloquear el circuito de Atlanta: DaysofThunder

SEPANG : 5.542 m





Tiene buenas rectas... ¡y buenísimas curvas!. Las hay de horquilla, muy cerradas, curvas de contravolante, etc. Es decir, un buen circuito para practicar casi todo tipo de giros con un grado de complejidad alto. Durante las carreras, intenta trazar especialmente bien las curvas que terminan en recta para poder adelantar posiciones.

➪ Clave para desbloquear el circuito de Sepang: KualaLumpur

NüRBURGRING : 4.556 m



El circuito alemán tiene un trazado no muy complicado, y permite que la carrera sea bastante abierta. Sólo hay que prestar verdadera atención a una chicane que viene después de una recta cercana a meta. Es un recorrido bastante bueno para practicar, sobre todo, la forma de dar las curvas para ocupar espacio y mantener a raya a tus rivales. Seguro que será uno de tus recorridos preferidos.

➪ Clave para desbloquear Nürburgring: LiebeFrauMilch

FIORANO : 2.976 m





El circuito de pruebas de la marca Ferrari no puede ser utilizado para disputar carreras, así que te tendrás que conformar con utilizarlo como pista de entrenamiento. La verdad es que, viendo su trazado, te podrás imaginar la cantidad de horas que tienes para practicar.

Todo el circuito está lleno de curvas de todo tipo y longitud... salvo una parte en la que puedes disfrutar de una recta larguísima, que recorre todo el circuito a lo largo.

➪ Clave para desbloquear Fiorano: CinqueValvole

LAGUNA SECA : 3.602 m





Es el circuito más extravagante del juego, y también uno de los más llamativos, debido a sus espectaculares cambios de rasante y sus continuos desniveles.

En general, no esconde mayores complicaciones, salvo una curva que está escondida tras el cambio de rasante que hay justo después de pasar un anuncio de Sega. Salvo este giro, el resto del recorrido es bastante facilito.

➪ Clave para desbloquear el circuito de Laguna Seca: Stars&Stripes

CENTRO MAIL

www.centromail.es

CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL 1.490

CABLE RF TV Centro MAIL 2.490

CONTROLLER ~~4.990~~ 4.690

DREAMCAST 29.900

NUEVO PRECIO

KEYBOARD (TECLADO) ~~4.990~~ 4.690

VIBRATION PACK ~~3.990~~ 3.790

VISUAL MEMORY ~~4.990~~ 4.490





JET SET RADIO ~~8.990~~ 8.490

METROPOLIS STREET RACER ~~8.990~~ 8.490

QUAKE III ARENA ~~8.990~~ 8.490

SHENMUE ~~8.990~~ 8.490

VIRTUA TENNIS ~~8.990~~ 8.490




24 HORAS DE LE MANS ~~7.990~~ 7.490

AEROWINGS 2: AIR STRIKE ~~8.990~~ 8.490

BANGAI-O ~~8.990~~ 8.490

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX ~~8.990~~ 8.490

DINOSAUR ~~8.995~~ 8.490

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD ~~8.600~~ 7.990



EUROPEAN SUPER LEAGUE ~~cons.~~ cons.

F1 WORLD GRAND PRIX II ~~8.600~~ 7.990

FERRARI 355 CHALLENGE ~~8.990~~ 8.490

GIGA WING ~~8.990~~ 8.490

HALF-LIFE ~~7.995~~ 7.490

HIDDEN & DANGEROUS ~~9.990~~ 9.490



NIGHTMARE CREATURES II ~~8.600~~ 7.990

POWER STONE 2 ~~9.990~~ 9.490

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 ~~8.990~~ 8.490

RUSH 2049 ~~8.990~~ 8.490

SEGA EXTREME SPORTS ~~8.990~~ 8.490

SEGA GT ~~8.990~~ 8.490






SILENT SCOPE ~~cons.~~ cons.

SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING ~~8.990~~ 8.490

SONIC ADVENTURE ~~8.990~~ 4.990

SPACE CHANNEL 5 ~~8.990~~ 8.490

SPACE RACE ~~7.990~~ 7.490

STAR WARS: EPISODE 1 JEDI POWER BATTLES ~~9.990~~ 9.490




STAR WARS: EPISODE 1-RACER ~~9.990~~ 9.490

STREET FIGHTER ALPHA 3 ~~8.990~~ 8.490

STREET FIGHTER III: DOUBLE IMPACT ~~8.990~~ 8.490

SUPER RUNABOUT ~~8.990~~ 8.490

SYDNEY 2000 ~~9.990~~ 9.490

TIME STALKERS ~~8.990~~ 8.490





TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2 ~~8.990~~ 8.490

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP ~~8.990~~ 8.490

URBAN CHAOS ~~9.990~~ 9.490

VANISHING POINT ~~8.990~~ 8.490

VIRTUA ATHLETE 2K ~~8.990~~ 8.490

WWF ROYAL RUMBLE ~~9.990~~ 9.490









Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de diciembre.

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS





ESPECIAL TRUCOS

■ ACCIÓN ■ VELOCIDAD ■ LUCHA ■ DEPORTIVOS ■ AVENTURA ■ PLATAFORMAS ■ OTROS GÉNEROS

Este mes nos hemos liado la manta a la cabeza y hemos recopilado los mejores trucos de todos los juegos que han aparecido hasta el momento. Busca bien en estas páginas, porque seguro que aquí encuentras la clave que te faltaba para poder llegar al final de ese juego que tantos problemas te estaba dando.



4 WHEEL THUNDER

•La tragaperras:
Para jugar con la tragaperras que aparece a veces tras una carrera del Campeonato, salva el juego justo después de terminarla. Así, si sale la tragaperras y no ganas un premio, sólo tienes que cargar el juego para poder probar suerte una vez más.



AEROWINGS

•Modo Exhibición:
En la pantalla inicial en la que aparece "Press Start", mantén pulsados los dos gatillos del mando al tiempo que pulsas el botón Start. Así ya puedes elegir entre todos los niveles de juego y todos los aviones.



BLUE STINGER

•Imágenes para que decores tu ordenador:
Si introduces el disco del juego en tu PC y abres una carpeta que se llama "OMAKE", encontrarás unas imágenes picantes, en las que aparecen los personajes ligeros de ropa...

BUST-A-MOVE 4

•Nuevos puzzles en el modo arcade:
En la pantalla que dice "Press Start", pulsa la secuencia: X, Izquierda, Derecha, Izquierda, X. Si lo haces correctamente oirás un grito extraño, como el que hace un gato si le pisan el rabo (y no es nos guste jorobar a los gatos).

•Todos los personajes:
Ahora realiza esta secuencia, también en la pantalla de presentación: Derecha, Derecha, X, Izquierda, Izquierda. Esta vez oirá un sonido de aplausos y vítores... ¡y a disfrutar con cualquier personaje!

•Lectura del tarot:
¿Quieres que la brujita te lea el futuro? Lo conseguirás llegando al final del modo historia... o pulsando esta secuencia en la pantalla de "Press Start": Arriba, X, Abajo, X, Arriba. Encontrarás este nuevo modo si entras en la pantalla de Opciones.



CHUCHU ROCKET!

•Jugar con los Chaos:
Si logras terminar el modo "Stage Challenge" con éxito, en vez de ratones, tendrás que salvar a los Chaos, las mascotas azules de «Sonic Adventure» (no se puede jugar con ellos cuando lo hagas a través de Internet).



DEAD OR ALIVE 2

•Intro original:
Para ver la intro original, ve al menú de opciones y sitúa la edad en más de 20 años. Luego entra en el modo Survival, consigue un puesto entre los 10 mejores del ranking y pon "REALDEMO" cuando te pidan un nombre. Salva, y cuando reinicies el juego, presenciarás la misma intro que aparece en el juego de recreativa, con Kasumi como Dios la trajo al mundo.

•Jugar en el escenario Aerial Garden de noche:
Entra en el modo Versus, y cuando te toque elegir escenario, sitúate sobre Aerial Garden y pulsa Y.

•Mover la cámara durante las repeticiones:
Para poder mover la cámara a tu gusto mientras tu personaje celebra la victoria, activa la cámara libre pulsando X, y después muévela tanto con el stick analógico como con la cruceta del pad. También puedes cerrar el zoom pulsando los botones X+A, o abrirlo pulsando X+Y.

CRAZY TAXI

MODO EXPERT:
Consiste en desactivar la flecha de la pantalla y las marcas del lugar donde debemos parar. Mantén pulsados L+Start y R+Start antes de la pantalla de selección de personaje.

CAMBIO DE VISTA Y CUENTAKILÓMETROS:
Conecta un mando en el puerto de control tres, y presiona en él el botón Start cuando estés en la partida. Ahora podrás elegir entre tres tipos de vista. La vista normal se activará con el botón A, la vista en primera persona con el B, y una nueva vista aérea con el Y. También puedes activar el cuentakilómetros pulsando cinco veces seguidas el botón X.

SIN FLECHAS:
Presiona y mantén pulsados R+Start antes de la pantalla de selección de personaje. Si te ha salido bien, aparecerá la frase "no arrows".





SIN MARCA DE DESTINO:
Pulsa y mantén pulsados L+Start antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. Aparecerá la frase "no destination markers".

TAXI TRICICLO:
En la pantalla de selección de personaje, pulsa L+R+Start tres veces rápidamente.

MODO ANOTHER DAY:
Presiona R en la pantalla de selección de personaje y después mantenlo pulsado mientras seleccionas tu coche. Saldrá la frase "Another Day" y escucharás el sonido de una bocina. Ahora varía el punto de partida y salen nuevos destinos, mientras que otros cambian.



ECCO THE DOLPHIN

•Cómo jugar al fútbol:
Entra en el nivel "Powers of Levitation" y ve al gran edificio submarino central. Busca un cristal alrededor del edificio y entra por la apertura junto a él. Luego baja por el túnel hasta ver una puerta ovalada. Sigue hasta el final y llegarás a una cámara con un miembro del Clan y con un lugar para respirar. Ponte en el centro y gira 180º para mirar a la puerta por la que entraste. Hacia la izquierda verás que la pared ovalada de al lado se mueve. Atraviésala para llegar a una habitación en la que encontrarás un Cristal del Sigilo. Cógelo y te harás casi invisible. En el suelo del fondo de esta habitación hay dos grandes luces amarillas. Toca con el hocico la de la derecha y... ¡sorpresa!



FIGHTING FORCE 2

•Elegir nivel:
En la pantalla de inicio, pulsa la secuencia: Izquierda, Arriba, X, Arriba, Derecha, e Y (verás un destello). Ahora, selecciona "New Game" y elige nivel.



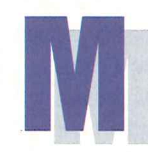
GRAN THEFT AUTO 2

•Claves a tutiplén:
-MUCHCASH: Empiezas a jugar con 500.000 dólares.
-BIGGUNS: Tendrás todas las armas en tu poder desde el principio de la partida.
-BIGCATS: 99 vidas para que juegues sin preocupaciones.
-INFINITY: Vidas infinitas.
-ULTIMATE: Consigues casi un millón de dólares.
-LAWLESS: ¿Dónde está la policía? ¡De vacaciones!
-WOUNDED: El juego será más sangriento.
-TOASTIES: Lanzallamas ilimitado.
-BIGFRIES: Arma eléctrica ilimitada.
-LOSTTOYS: Si te matan, aparecerás con las mismas armas que tenías.



HYDRO THUNDER

•Salida turbo:
Mantén pulsado el gatillo izquierdo mientras se graba. Durante la cuenta atrás, al aparecer el número 3, suelta el izquierdo y mantén el derecho. En el número 2, haz lo contrario, y repítelo en el número 1 (al final de la secuencia debes tener el gatillo derecho pulsado).



MARVEL VS. CAPCOM

•Cambio de orden:
Selecciona equipo y mantén pulsados los botones X, Y y el gatillo izquierdo durante la pantalla Versus. Empezarás con el personaje que elegiste en segundo lugar.

•Nueva Morrigan:
Al seleccionar personaje, ponte sobre Zangief y pulsa: Izq. (x2), Abajo (x2), Der. (x2), Arriba (x2), Abajo (x4), Izq. (x2), Arriba (x4), Derecha, Izq., Abajo (x4), Der. (x2), Arriba (x4), Izq. (x2), Abajo (x4), Der. y Abajo.

•Juega con Roll:
Sobre Zangief: Izq. (x2), Abajo (x2), Der. (x2), Abajo (x2), Izq. (x2), Arriba, Der., Arriba (x2), Derecha (x2).

•Gold War Machine:
Sobre Zangief: Izq. (x2), Abajo (x2), Der. (x2), Abajo (x2), Izq. (x2), Arriba (x4), Der. (x2), Izq. (x2), Abajo (x4), Der. (x2), Arriba (x2), Izq. (x2), Abajo (x2), Derecha (x2), Arriba (x5). Selecciónalo con el gatillo izquierdo.

•Shadow Lady:
Sobre Morrigan: Arriba, Der. (x2), Abajo (x4), Izq. (x2), Arriba (x4), Der. (x2), Izq. (x2), Abajo (x2), Der. (x2), Abajo (x2), Izq. (x2), Arriba (x2), Der. (x2), Arriba (x2), Izq. (x2), Abajo (x5).

•Red Venom:
Sobre Chun-Li: Der., Abajo (x4), Izq., Arriba (x4), Der. (x2), Abajo (x2), Izq. (x2), Abajo (x2), Der. (x2), Arriba (x4), Izq. (x2), Arriba. Cógelo con el gatillo izquierdo.

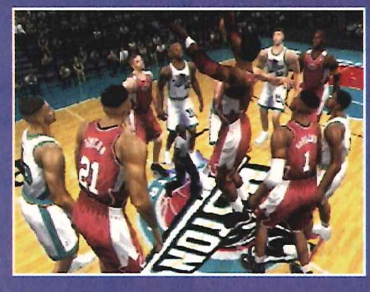
•Orange Hulk:
Sobre Chun Li: Der. (x2), Abajo (x2), Izq. (x2), Der. (x2), Abajo (x2), Izq. (x2), Arriba (x4), Abajo (x2), Der. (x2), Arriba (x2), Abajo (x4), Arriba (x4), Izq., Arriba. Elígelo con el gatillo izquierdo.

MARVEL VS CAPCOM 2

•Color de la vestimenta:
Sitúate sobre el luchador y selecciónalo con los botones A, Y, o X para cambiarlo.

•Orden de tu equipo:
Puedes cambiar el orden del equipo: en la pantalla "Versus", si pulsas el gatillo Izquierdo empezará el segundo personaje, y si presionas el gatillo Derecho lo hará el tercero.

NBA 2000



Desde el menú de opciones tienes acceso a la pantalla de códigos, y aquí te ofrecemos algunos de los mejores. La opción que escojas se mantiene hasta que la desactives de nuevo. Para que todo vuelva a la normalidad, introduce el mismo código o apagar la consola.

BEACHBOYS:
Para jugar con un balón tan grande como una pelota de playa.

LITTLEGUY:
Todos los jugadores son enanos.

BIGFOOT:
Jugadores con pies enormes.

SQUISHY:
Los jugadores son totalmente planos.

DEVDUDES:
Salen tres equipos nuevos: dos de Sega y el otro de los programadores.

MONSTER:
Jugadores todavía más grandes.

DOUGHBOY:
Los jugadores son gordísimos.

A FATHEAD:
Aparecen los jugadores cabezones.



NBA SHOWTIME

•Selección de canchas:
Para poder elegir la cancha en que vas a jugar, nada más seleccionar tu equipo, mantén presionados los siguientes botones. Si lo haces correctamente escucharás un sonido.
-Jugar en tu propio campo: Botón X + Arriba.
-Jugar en la cancha del contrario: Botón X + Abajo.
-Jugar en la calle: Botón X + Izquierda.
-Jugar en una isla: Botón X + Derecha.
-Jugar en la cancha Midway: Botón Y + Arriba.
-Jugar en la cancha NBC: Botones Y + B + Abajo.

NFL QUARTERBACK CLUB

•Cógigos locos:
Introduce las siguientes claves en el "Cheat Menu":
-BCHBLL: Balón enorme.
-HSNFR: Juego humeante.
-TTTHPCK: ¡Que delgadez!
-MRSHMLLW: Todos gordos.
-FLBBR: Balón resbaladizo.
-SHRTGYS: Todos enanos.

POWER STONE

•Traje alternativo:
Selecciona tu personaje pulsando el botón B.

•Mover la cámara en la pose de victoria:
Cuando ganas un asalto, puedes mover la cámara con el pad, acercando la cámara con el botón A.

POWER STONE 2

•Nuevos personajes:
Si consigues acabar el modo Arcade con todos los personajes, podrás elegir a Pride. Si te lo acabas con él, aparecerá Ann, y si todavía eres capaz de llegar al final con ella, se activarán tres nuevos escenarios.

■ ACCIÓN ■ VELOCIDAD ■ LUCHA ■ DEPORTIVOS ■ AVENTURA ■ PLATAFORMAS ■ OTROS GÉNEROS

R

RESIDENT EVIL 2

•Munición infinita:
En la pantalla de inventario, pulsa esta combinación: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izq., Der., Izq., Der., gatillo Derecho. Si no te sale a la primera, empieza de nuevo, que a veces cuesta un poco.

RE-VOLT

•Códigos de juego:
-YUEFO: Transporte sorpresa: ¡corre y vuela con un OVNI!
-MAGGOT: Los coches serán todavía más pequeños, del tamaño de mosquitos.
-CARTOON: Podrás jugar con todos los coches del juego. Además hay una caja con varios coches distintos de lo más divertidos (cuatro coches que van con cuerda, un ovni, un coche misterioso, y un carro de la compra!).
-TRACTION: Para acceder directamente a todos los circuitos (con los modos espejo, hacia atrás, etc.)

S

SAN FCO. RUSH 2049

Primero debes activar el menú Vidas pulsando los dos gatillos, X e Y. Selecciona el truco y pulsa estos botones:
•Coche más pesado:
Mantén A y pulsa X, X e Y. Suelta A y pulsa los gatillos.
•Circuito invisible:
Gatillo der., gatillo izq., Y, X, A, A, X, Y. Luego mantén ambos gatillos y pulsa A.
•Ruedas adhesivas:
Pulsa X,X y X a la vez que aprietas el gatillo derecho. Ahora mantén los dos gatillos y pulsa A, A e Y.

SEGA RALLY 2

•Todos los coches:
En la pantalla de inicio, pulsa: Arriba, Abajo, Arriba, B, A, Izq., B, A, B, Abajo.
•Todos los circuitos:
En la pantalla de inicio, pulsa: Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, B, A, B, Derecha, Abajo lo más rápidamente que puedas.

SPEED DEVILS

Realiza estos trucos durante la carrera, sin pausar. Si lo haces bien, aparecerá un texto en pantalla.
•Coches y pistas:
Pulsa B, Derecha, B, Derecha, Arriba, B, Arriba.
•Turbos infinitos:
PulsaAbajo, Arriba, Abajo, Arriba, A, X, A.
•Pasar de fase:
Pulsa Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, A,X,A.
•Dinero extra:
Presiona A, Derecha, A, Derecha, Arriba, B, A. (Sólo en el modo campeonato).

ST. F. 3 DOUBLE IMPACT

•Extra options:
En el menú principal, mantén presionados los dos gatillos. Selecciona Option y pulsa Start. Después selecciona Game Option y pulsa: Izq., Izq., X, X, Der., Der., Abajo, Izq., Izq., Y, Y, Der., Der., Abajo, Izq., Izq., X, Y, Der., Der., Abajo, Izq., Izq., Y, X, Der., Der.. Si consigues hacer toda la secuencia sin fallos, tendrás acceso al nuevo menú "Extra Option".

READY 2 RUMBLE

CAMBIO DE VESTUARIO:
Pulsa: X + Y al mismo tiempo que seleccionas al personaje que quieres.



CAMBIA LOS RINGS:
En el menú de selección de boxeador y en los dos mandos a la vez:
- Pelea en otro ring: mantener el gatillo Izquierdo.
- Pelea en un gran estadio: mantener el gatillo Derecho.
- Pelea en el gimnasio: mantener los gatillos Derecho e Izquierdo.

CLASE BRONCE:
En el modo Campeonato, elige la opción "New Game" e introduce "RUMBLE POWER". Si sales al modo Arcade, podrás jugar con Kemo Claw.

CLASE PLATA:
En el modo Campeonato selecciona la opción "New Game" y escribe "RUMBLE BUMBLE". Ahora, también podrás pelear con Bruce Blade.

CLASE ORO:
Introduce como nombre del gimnasio "MOSMA!". También podrás jugar con Nat Daddy.

CLASE DE CAMPEONES:
Introduce como nombre del gimnasio "POD 5!". También podrás pelear con Damien Black en el modo Arcade.

SF ALPHA 3

•Trajes de colores:
El color del traje del luchador cambia según el botón con el que lo selecciones.
•Juega con Shin Auma:
En la pantalla de selección de personaje, sitúate sobre Akuma, mantén presionado el botón Start, y pulsa A.

SUPER RUNABOUT

•Misiones y vehículos:
Si firmas una nueva licencia con el nombre "ELVIS!!!" desbloquearás todas las misiones del juego y todos los vehículos de cualquiera de los dos equipos.



THE HOUSE OF THE DEAD 2

•Recarga automática:
Disparar siempre pulsando los botones A y B a la vez.
•Saber tu puntuación:
Para saber tu puntuación durante la partida, introduce esta secuencia con los gatillos en la pantalla de título: Izquierdo, Izquierdo, Derecho, Derecho, Derecho, Izquierdo, Derecho.
Ahora selecciona el modo de juego y verás tu puntuación en el lado superior izquierdo.

TONY HAWK'S SKATEB.

•Desbloquear todo:
En cualquier momento y modo de juego, pulsa el gatillo Izquierdo y pausa. Sin soltarlo pulsa: B, Der., Arriba, Abajo, B, Der., Arriba, X, Y.
•Cámara lenta:
Presiona el gatillo Izquierdo y pausa. Sin soltarlo, pulsa: X, Izq., Arriba, X, Izquierda.
•Barra para especiales:
Presiona el gatillo Izquierdo, pausa y, sin soltarlo, teclea esta combinación: A, Y, B, Abajo, Arriba, Derecha.
•¡Cabezones!:
Ya sabes lo que tienes que hacer con el gatillo y la pausa, ¿no?. Luego presiona X, B, Arriba, Izq., Izq.
•Private carrera:
Empieza en cualquier modo de juego con el Officer Dick. Presiona el gatillo Izquierdo, pausa y, sin soltarlo, pulsa: Y, Arriba, Y, Arriba, B, Arriba, Izquierda, Y. Sal del juego y busca a este personaje en la pantalla de selección.

TRACK & FIELD

•Texturas metálicas:
Introduce estos nombres en la opción entrenamiento:
-MONTREAL: Oro.
-SYDNEY: Plateado.
-HELSINKI: Bronce.
-ROMA: Cobre.
-MOSCOW: Crema.
-L.A: Azul.
-MUNICH: Aluminio.
-MEXICO: Verde.
-TOKIO: Rojo.
-ATHENS: Gris.
-ATLANTA: Naranja.
-SEOUL: Violeta.



V-RALLY 2

•Circuitos y coches:
Entra en "Game Progression" y pulsa: gatillo Izquierdo, gatillo Derecho, Izq., Der., Izq., Der., Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, A, A, Start.

VIRTUA STRIKER 2

•Equipo MVP Yukichan:
En la pantalla de Selección de equipo del modo Arcade, pulsa Start sobre estos equipos: Yugoslavia, USA, Korea e Italia y pulsa Start.
•MVP Royal Genki:
Colócate sobre el MVP Yuki Chan y presiona al mismo tiempo Start y A. Si lo haces bien, se oirá "rainbow".

•Equipo FC Sega:
Selecciona el modo Arcade y presiona Start sobre estos equipos: Francia, Chile, Sudáfrica, Inglaterra, Alemania y Argentina.
•Cambiar los uniformes:
En el modo Arcade, sitúa el cursor sobre tu equipo, mantén X e Y, y después pulsa el botón A.
•Desbloquear equipos:
Completa el modo "Ranking" con una puntuación alta para poder jugar con el equipo al que derrotes en la final.
•Nueva música:
Entra en el modo Arcade presionando a la vez los botones Start y A, y después haz lo mismo en el menú de configuración del juego.
•Dos nuevos estadios:
En la pantalla de selección de campo del modo dos jugadores, mantén pulsado el botón Start y después pulsa A para que aparezcan nuevos estadios.



WACKY RACES

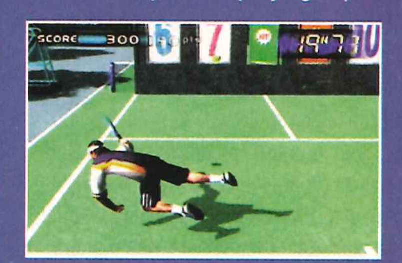
Introduce estos códigos en la pantalla de "Trucos" a la que se accede desde el menú principal, y actívalos después en la pantalla que se llama "Colección de Códigos":
•Wackygiveaway:
Desbloquea todos los desafíos y abre todas las pistas de «Wacky Races».
•Wackyspoilers:
Desbloquea los tres coches especiales del juego: el Autoconvertible, el Estuca Racuda y el SuperFerrari de Pierre Nodoyuna y Patán.
•Bargainbasement:
Introduciendo esta palabra tendrás las seis habilidades de cada uno de los coches.
•Crakednails:
Con esta palabreja activarás el modo invencible.

VIRTUA TENNIS

TENISTAS SECRETOS:
-KING: Consigue ser el número 1 del ranking en el modo World Circuit .
-MASTER: Terminar el Modo Arcade sin perder ni un solo juego, para jugar contra él. Si además le derrotas, ya podrás elegirlo en el menú principal.

NUEVAS CAMISETAS:
Tienes que superar los ocho niveles de entrenamiento del modo World Circuit con estas condiciones.
-BIG WALL: Termina el nivel 3 con cinco segundos de sobra o más.
-BULL'S EYE: Consigue 7000 puntos o más en el nivel 3.
-CANNON BALL: Termina el nivel 3 con más de 10 segundos sobrantes.
-DRUM SHOOTER: Tienes que batir el nivel 3 en menos de 20 segundos.
-GIANT BALL: Termina el nivel 3 con al menos10 segundos sobrantes.
-PIN CRASHER: Debes hacer un strike con cada tiro. ¡Ánimo!
-RETURN ACE: Supera el nivel 3 (golpear a 12 "cajas") con dos bolas.
-SMASH BOX: Tienes que superar el nivel 3 (sacar 12 "cajas" de la pista) y que te sobren 10 segundos o más.

SAQUE DE CUCHARA:
Cuando vayas a sacar, sorprende a tu rival haciendo un saque de cuchara como cualquier novatillo en esto del tenis. Para que salga, sólo tienes que presionar a la vez los botones A y X, y al mismo tiempo tirar del mando hacia atrás (Abajo o Arriba según el lado del campo en el que juegues).



ESTE MES TE RECOMENDAMOS...

DINOSAURIO

La película con que la casa Disney nos ameniza todos los años por estas fechas (es ya una tradición en toda regla), en esta ocasión se va a salir de los cánones a los que estamos acostumbrados.

El caso es que el 24 de noviembre se estrena "Dinosaurio", y nosotros hemos tenido la oportunidad de asistir a un pase de prensa con motivo de la presentación del juego, que está programando Ubi Soft.

Por de pronto, se acabaron los dibujos animados. "Dinosaurio" es una apuesta en toda regla por la tecnología más puntera en la creación de imágenes por ordenador.

Para ello, sobre fondos y paisajes reales en la mayoría de los casos, han colocado a un montón de especies de dinosaurios generados por ordenador, como vimos en "Parque Jurásico" y "El Mundo Perdido". Sólo por disfrutar del alarde tecnológico que suponen estos más de 80 minutos de cine, merece la pena gastarse unas pelillas y pagar el precio de la entradita del cine.

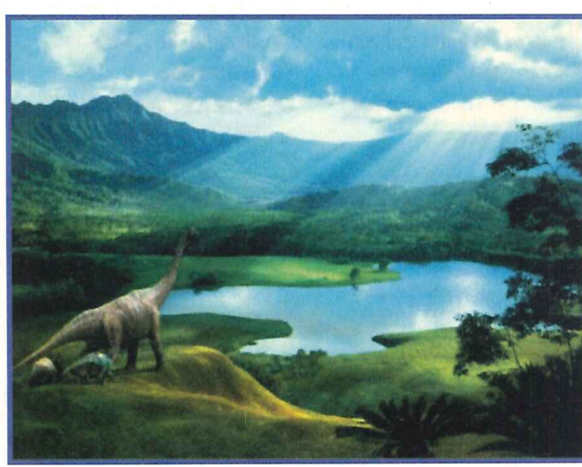
Ahora, que quede claro que todo está imbuido del espíritu Disney de siempre: una historia algo infantilona de esfuerzo personal, compañerismo y amistad, con mucha moralina de por medio, y con unos dinosaurios tan grandes como charlatanes (aunque tranquilos, que la cosa no llega al extremo de tener números musicales).

Pues eso, que todos a verla, y a leer el próximo número para saber sobre el juego.

- **Estreno:** 24 de noviembre
- **Internet:** www.disney.es



Una lluvia de meteoritos sobre la Tierra es el origen de la aventura. Un grupo de dinosaurios tiene que buscar un nuevo lugar donde vivir, y claro, se arma.









EL CAPITÁN ALATRISTE en Internet

Pérez-Reverte nos permite descargar su última novela directamente desde la red

Desde el día 3 de noviembre, y sólo hasta el día 30 (así que si estáis interesados, daos prisa), tenemos en Internet la posibilidad de bajarnos al disco duro del ordenador (en este caso nosotros no podemos hacer nada con nuestra Dreamcast) la última novela de Arturo Pérez-Reverte, "El Oro del Rey" (Alfaguara), que además es el cuarto capítulo de la saga del Capitán Alatriste. Todo, previo pago del "simbólico" precio de 500 pelas (que bueno, no es del todo "simbólico", pero si barato).

- **Internet: www.capitanalatriste.inicia.es**

"Pérez-Reverte cuelga *El oro del rey* en la red para atraer a nuevos lectores de todo el mundo".
"El atractivo de la experiencia es atraer al público más joven y al de habla hispana del otro lado del Atlántico que no tiene acceso a la literatura".
El País

"Arturo Pérez-Reverte, autor celebrado en las dos orillas, era el mejor escritor para ensayar esta fórmula".
Abc

"Lo que si me hacía ilusión era, de algún modo, darle un mordisco al inglés en su papel dominante dentro de Internet, demostrar que también tenemos cosas que decir en español", afirma Arturo Pérez-Reverte.
El Mundo

Arturo Pérez-Reverte: "Para un escritor profesional este proyecto es un desafío ya que, como autor que soy, lo único que deseo es que me lean y el medio de Internet es, hoy por hoy, el medio más potente por el que mi libro llegará a todos los rincones de habla hispana y todo el público que lo desee podrá acceder a él".
La Razón

"Me ilusiona que desde cualquier lugar se acerquen a mi literatura a través de este medio", dice Pérez-Reverte.
PubliMetro, (Buenos Aires, Argentina)

"Por primera vez se publica la novela de un europeo en Internet".
El Cronista, (Buenos Aires, Argentina)

SKA-P
Planeta Eskoria

Los chicos de Ska-P vuelven a la carga con un nuevo disco, en el que repiten la fórmula que tanto éxito les ha dado en ocasiones anteriores: se trata de meterle la marcha en el cuerpo al personal a base de ritmo ska y estribillos que todos acabamos cantando en algún garito a altas horas de la madrugada. Pero eso sí, lanzando mensajes de contenido social.

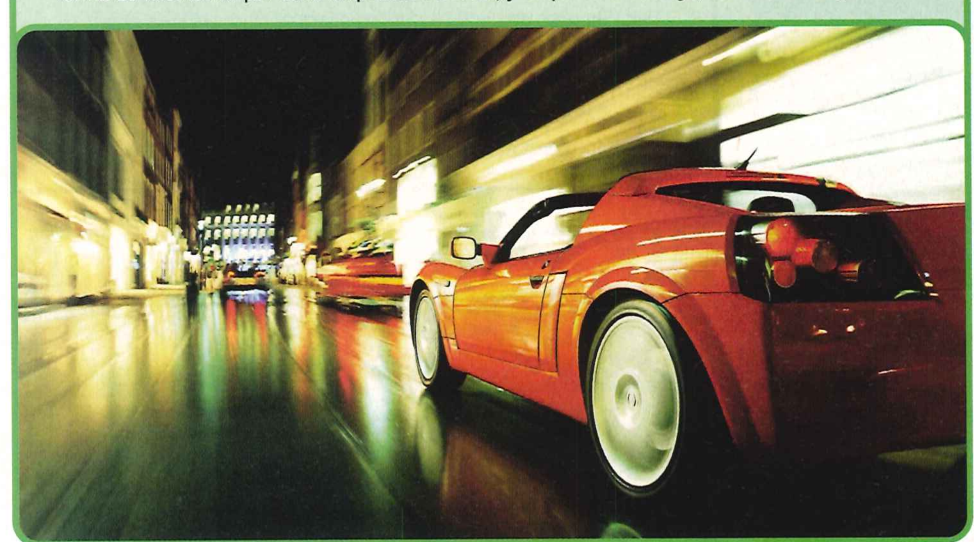


¡Puedes ganar un Opel Speedster en Dreamarena!

Concursa con Metropolis Street Racer

Desde el 6 de noviembre tenemos una sorpresa en Dreamarena que no puede pasar por alto ningún miembro de la Generación Dreamcast que esté en su sano juicio (es de suponer que más de uno no lo está, y sigue jugando con «Pen Pen Tricelon»). Se trata de un concurso a nivel europeo basado en «Metropolis Street Racer», y en el que el premio es un Opel Speedster como el del juego, valorado en cerca de siete millones de pesetas (casi ná).

Cada semana se van a realizar tres preguntas relacionadas con cada una de las ciudades del juego, San Francisco, Londres y Tokio. Los jugadores que contestan van acumulando puntos en forma de kilómetros por cada respuesta correcta, y el que más consiga, se lleva el "buga".



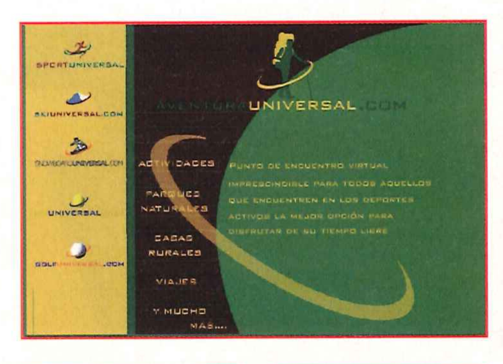
DEPORTES DE ACCIÓN EN LA RED

El primer gran portal en español

El primer gran portal español sobre deportes y acción, "sportuniversal.com", ya está en marcha. Su objetivo es crear la más amplia comunidad de usuarios de deportes de acción en la península, y para ello, se han creado cinco portales verticales con todo tipo de contenidos, como noticias de actualidad nacional e internacional, información sobre instalaciones, campeonatos, clubes, etc.

En fin, todo lo que le pueda interesar a los que practican parapente, puenting, snowboard, montañismo o descenso en kayak, por citar alguno de los deportes que practicaban los anteriores redactores de la revista (eso cuentan sus viudas).

- www.skiuniversal.com
- www.snowboarduniversal.com
- www.aventurauniversal.com









CONCIERTO

Movistar Activa Sound



Desde que en noviembre de 1998 asistimos al primer concierto Movistar Activa (ya llevamos cinco), se ha convertido en un evento ya tradicional.

En esta ocasión, vamos a poder bailar como locos con las canciones de dos de las bandas más potentes del panorama musical de nuestro país, La Oreja de Van Gogh y Estopa. Y para la ocasión, también descubriremos un nuevo grupo bastante prometedor por su frescura y su buen directo, El Canto del Loco.

Al VI Concierto Movistar Activa se han unido en esta ocasión dos nuevas ciudades, Santa Cruz de Tenerife y Santiago de Compostela, con lo que cada vez somos más los que podemos pasarlo pipa sin salir de nuestra ciudad.

- **25 de noviembre:** Santa Cruz de Tenerife (Pabellón de deportes).
- **30 de noviembre:** Santiago de Compostela (Multiusos do Sar).
- **1 de diciembre:** Madrid (Palacio de los deportes de la CAM).
- **2 de diciembre:** Barcelona (Palau del Esports).



Las entradas cuestan 2.500 pelas si las compramos por anticipado, o 3.000 en taquilla el día del concierto. Si optáis por la compra anticipada, podéis hacerlo en El Corte Inglés (tlf. 902 400 222 o en http://www.elcorteingles.es).

AUDIO LIFE DE THOMSON

Buen sonido en muy poco espacio

Dentro de la línea Life de Thomson, pensada para ofrecer alta tecnología junto con el más moderno diseño a los consumidores más jóvenes, se encuentra este sistema de Audio portátil con lector de Compact Disc. Impregnado del espíritu práctico que impera en la vida actual, su tamaño es tan pequeño como grande es el sonido que sale de sus dos bafles, con una potencia de salida de 2x2,4 watios. Además de ser programable, dispone de sintonizador digital y amplificador de graves, y para los que también se preocupan por el estilo, sus vistosos colores siempre añaden una nota de alegría a cualquier lugar donde lo coloquemos.

Mod.: TM9239

Mas información: www.thomson-multimedia.com

Reloj Casio MP3

Música en tu muñeca

Tenía que ser la compañía japonesa Casio la primera en instalar un reproductor MP3 en nuestra muñeca. Al fin y al cabo, la compañía lleva tantos años dedicándose a permitirnos controlar el tiempo, que pocos de nosotros no hemos tenido alguna vez uno de sus relojes.

Éste, además, tiene todas las funciones de un reproductor Mp3, con varias formas de reproducción e incluso cuatro tipos de ecualización. Puede memorizar entre 40 minutos y 1 hora de música (depende de la calidad de esta grabación).

Tiene un peso de unos 70 gramos e incluye auriculares estéreo, software y adaptador de conexión a PC con un cable USB. La caja es de resina, con acabado metálico, y la pulsera es de tela.

Mod.: Casio MP3

Mas información: www.casio.com

El MEJOR MÓVIL DE NOKIA

El 3310: ¡objeto de deseo!

Una de las grandes novedades del pasado SIMO ha sido este pequeño teléfono de la compañía finlandesa más conocida en el mundo (¿alguien conoce otra compañía finlandesa?).

Bromas aparte, este modelo supone una gran novedad en la tecnología WAP, en tanto que incorpora una función de "chat" única entre los móviles, que nos permite participar en chats de Internet, gracias al servicio Friends Talk. Incluso soporta el formato de "chat privado" entre dos personas.

Su batería de níquel tiene una duración de hasta 4 horas y media de conversación, y hasta 260 horas en espera, y viene en 6 colores distintos.

Mod.: Nokia 3310

Más información: www.nokia.es

DISEÑO Y MÚSICA

En el Discman Life de Thomson

Con sólo 24 milímetros de grosor (como un libro de bolsillo, y mucho menos gordo que cualquier libro de Pérez-Reverte), el nuevo Discman de la línea Life de Thomson tiene todos los ingredientes para estar en nuestra lista de peticiones para Papá Noel dentro de unos pocos días.

Tiene memoria capaz de almacenar 24 canciones, y trae una función de repetición con la que es posible mezclar canciones, repitiendo una o varias piezas musicales.

Como veis, presenta un diseño bastante cómodo y moderno y, por supuesto, viene equipado con un sistema antichoque para evitar sustos.

Mod.: Everyday LAD969

Información: www.thomson-muimedia.com

Móvil Ericsson R380s

Un móvil pequeño, pero con una gran pantalla

Bajo el sencillo aspecto de un pequeño teléfono móvil, nos encontramos con una maravilla de la comunicación, que incorpora la pantalla más grande que se puede ver en un teléfono WAP.

Cuenta con un módem interno, lo que agiliza de manera palpable cualquier conexión a la red que hagamos con él. Y su pantalla táctil se maneja con un puntero que guardamos en uno de sus lados. No se puede pedir más para la navegación en Internet más rápida y cómoda.

Y como teléfono, sigue ofreciéndonos las altas cotas de calidad y comodidad de la marca, con otro punto a su favor: no hace falta abrirlo para contestar una llamada, lo que facilita más aún su uso. Si es que nos tratan como reyes...

Mod.: Ericsson R380s

Mas información: www.ericsson.es





BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Dreamcast. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "POWER STONE 2".
2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTE que ganarán un juego Power Stone 2 para DC. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 24 de Noviembre hasta el 26 de Diciembre de 2000.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 27 de Diciembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Febrero de 2001 de la revista Dreamcast.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Proein y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS: ____________________

DIRECCIÓN: ____________________

LOCALIDAD: ____________________

PROVINCIA: ____________________

TELÉFONO: ____________________ CP: ____________

RESPUESTAS: 1: ____________ 2: ____________

3: ____________ 4: ____________ 5: ____________

QUE NO TE FALTE NINGUNO

COLECCIONA LA REVISTA OFICIAL DESDE EL NÚMERO 1



Nº1 ENERO
Guía completa: Blue Stinger.
CD: Demos jugables: Toy Commander, F-1 World Grand Prix, Snow Surfers, Suzuki Alstare Racing.



Nº2 FEBRERO
Guías: Soul Calibur (1ª parte), The House of the Dead 2, Sega Rally 2.
CD: Demos jugables: Re-Volt, Sega Worldwide Soccer 2000.



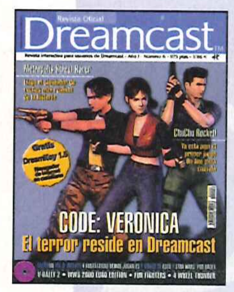
Nº3 MARZO
Guías: Soul Calibur (2ª parte), Virtua Striker 2.
CD: Demos jugables: Rayman 2, Street Fighter Alpha 3, Red Dog.



Nº4 ABRIL
Guías: Crazy Taxi, Zombie Revenge, ShadowMan (1ª parte).
CD: Demos jugables: Slave Zero, MDK2. **Vídeos:** MSR, Soul Reaver.



Nº5 MAYO
Guías: ShadowMan (2ª parte), Rayman 2 (1ª parte).
CD: Juego gratis: Sega Swirl.
Demos: Soul Reaver, Rayman 2.



Nº6 JUNIO
Guías: Rayman 2 (2ª parte), Soul Reaver, ShadowMan (3ª parte).
CD: Demos: V-Rally 2, Fur Fighters, WWSoccer 2000, 4 Wheel Thunder.



Nº7 JULIO
Guías: Tomb Raider: The Last Revelation, ChuChu Rocket!.
CD: Demos jugables: Silver, Tony Hawk's Skateboarding.



Nº8 AGOSTO
Guía completa: RE Code: Veronica.
CD: Demos jugables: Wacky Races, Super Magnetic Neo, Toy Commander.
Vídeos: Virtua Tennis, Space Channel 5.



Nº9 SEPT.
Guías completas: Dead or Alive 2, Ecco the Dolphin.
CD: Demos jugables: Virtua Tennis, Gauntlet Legends, F1 WGP2.



Nº10 OCT.
Guías completas: Marvel vs Capcom 2, Silver.
CD: Demos jugables: MSR, Space Channel 5, Sydney 2000, Wacky Races.



Nº11 NOV.
Guías: Space Channel 5, Marvel vs Capcom 2.
CD: 6 Demos jugables: Ultimate Fighting Championship, Sega Extreme Sports, San Francisco Rush 2049…

SI QUIERES TENER TUS REVISTAS Y CDs DREAMCAST PERFECTAMENTE ORDENADOS



¡PIDE LOS ARCHIVADORES!

ARCHIVADOR CDs
750 PTAS.

ARCH. REVISTAS
950 PTAS.

OFERTA ESPECIAL
ARCH. REVISTAS
+
ARCHIVADOR CDs
1.500 PTAS.

Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: **902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)**, o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al **902 12 04 47**, o por e-mail a: **suscripcion@hobbypress.es**

Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.

RECIBE EN CASA LA REVISTA OFICIAL DREAMCAST

Suscríbete

un año a Revista Oficial Dreamcast™

y consigue un 25% de descuento

12 números ~~11.700~~ por sólo 8.775 Ptas.

ahorrate casi 3.000 Ptas.

Y además

- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en tu casa.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- **Por correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- **Por teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- **Por fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- **Por correo electrónico:** en la dirección e-mail: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

"...el simulador más realista que existe para una consola... F355 resulta la experiencia de conducción deportiva definitiva".
Revista Hobby Consolas. Puntuación: 92%

"...el aspecto gráfico es increíble... el juego más serio y realista que se haya programado nunca".
Revista Dreamcast Oficial. Puntuación: 9/10

F355 challenge™
Passione Rossa









¡JUEGA ON-LINE!